



LA HISTORIETA FRANCO-BELGA II

2014

ÍNDICE:

Un narrador llamado Charlier / 005
de ANGEL OLIVERA

Jean-Michel Charlier: La aventura a borbotones / 052
de JUAN AGUSTÍ

El teniente Blueberry. Bosquejo editorial de una obra que se convirtió en franquicia / 070
por EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA (T17, 2004)

Dos hombres y un destino. Entrevista a François Corteggiani y Michel Blanc-Dumont / 085
de BLANC-DUMONT, CORTEGGIANI, YEXUS

Hermann y Greg: Historia de un tándem / 089
de ANGEL OLIVERA

Hermann. El fin de la inocencia / 106
de JUAN AGUSTÍ

Greg, el director de orquesta / 117
de JUAN AGUSTÍ

Las máscaras de Tintín / 135
de ANTONIO ALTARRIBA

La aventura más desconocida de Tintín: Píldoras, radiactividad y una bomba llamada termocero / 145
de JORDI CANYISSÀ

"Tintín, ese soi disant periodista" / 155
por IGNACIO FONTES (T12, 2003)

Las amenazas cartesianas de Edgar P. Jacobs / 162
de JUAN AGUSTÍ

Blake y Mortimer: La edad de oro de la línea clara / 175
de ANGEL OLIVERA

Ficha Blake y Mortimer / 195

UN NARRADOR LLAMADO CHARLIER ANGEL OLIVERA



YELLOW KID (2001, GIGAMESH), 1-VI-2014

YELLOW KID (2001, GIGAMESH) 1, 1-VI-2014 p. 2-64

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 12, 1-VI-2014

Repaso a la obra de un guionista fundamental en la historia del medio: Jean Michel Charlier. / Review of the work of the great scripwriter Jean Michel Charlier.

Notas: Texto previamente publicado en el primer número de la revista Yellow Kid , aunque no completo y de forma fragmentada, que ha sido revisado y ampliado por el autor para su publicación en Tebeosfera. A la derecha, Charlier rodeado de sus creaciones.

UN NARRADOR LLAMADO CHARLIER

Si tuviese que confeccionar una lista con los autores esenciales de la historia de los cómics, y esa lista tuviese que reducirse a media docena de nombres, me vería en un aprieto, pues estas declaraciones de preferencias son siempre espinosas. Seguramente incluiría los nombres de Milton Caniff, Hal Foster, René Goscinny, Héctor Oesterheld, Stan Lee... autores todos ellos muy diferentes unos de otros pero que, cada uno en su terreno, han llevado el arte de la narrativa gráfica a sus máximos exponentes. Se me dirá probablemente que después de ellos han surgido nuevos autores que acaso han llegado aún más lejos; quizá, y sobre ello habría mucho que matizar, pero en todo caso, en mi modesta opinión, los creadores actuales no han hecho sino coger el testigo y continuar, cada cual a su manera, el camino ya trazado por sus antecesores.

Como decía, es muy probable que incluyese al menos buena parte de los nombres citados, pero no tengo ninguna duda de que entre ellos estaría Jean-Michel Charlier.

El nombre de Charlier es relativamente poco conocido en España, y sin duda no sería apenas recordado de no ser por su obra cumbre, *Blueberry*, a la que se asocia mucho más con su dibujante y co-creador, Jean Giraud, también conocido como Moebius. El resto de su obra, ingente, por otra parte, ha sido muy parcial y esporádicamente publicada en nuestro país, siendo este *western* la única serie que ha visto la luz aquí en su totalidad. Por ello, no es sorprendente constatar que, si exceptuamos unos pocos trabajos a propósito de *Blueberry*, apenas se ha escrito nada sobre nuestro hombre en las revistas especializadas de habla española.

Tratando de cubrir esa laguna, vamos a ver un poco más de cerca quién fue y qué hizo Jean-Michel Charlier.

UN TRABAJADOR INFATIGABLE

Visto desde fuera, resulta curioso que uno de los pilares del tebeo francés, y uno de los más franceses de los autores franceses, valga la redundancia, no fuese francés, sino belga. Jean-Michel Charlier nació en Lieja en octubre de 1924.



El autor en su juventud.

Aficionado a los tebeos desde los cinco años, y admirador, cómo no, de Hergé, empezó a trabajar profesionalmente en los cómics a los veinte años, cuando cursaba la carrera de Derecho. Carrera que llegó a acabar e incluso, fugazmente y sin ningún entusiasmo, a practicar. Nuestro hombre, pese a las presiones familiares, tenía muy claro, sin embargo, cómo quería ganarse la vida: dibujando cómics. En efecto, el que llegaría a ser uno de los mejores y más reputados guionistas de todos los tiempos empezó su andadura profesional como dibujante.

Nos encontramos en 1944, y en la Bélgica recién liberada por las tropas americanas se produce un *boom* de revistas de cómics, con la aparición de nuevos títulos y la reaparición de otros que habían estado condenados durante años al silencio por la penuria de la guerra o por la censura de las fuerzas de ocupación. El joven Jean-Michel, que dedicaba los ratos libres a dibujar cómics para las revistas estudiantiles, llama la atención de Georges Troisfontaines, colaborador de la recién resucitada revista *Spirou*, quien le propone que ilustre los artículos sobre modelismo que él escribe para la revista. Así, Charlier comienza a dibujar semana a semana un “rincón del modelismo” y a continuación un “curso de aviación”, sin tener ni la más mínima idea sobre el tema. Todo ello sin interrumpir sus estudios, que, como ya he dicho, no le sirvieron al final para nada. El atribulado padre de Jean-Michel tardaría años en confesar a sus amistades que su hijo no se ganaba el pan ejerciendo de abogado, sino dibujando tebeos.



Plancha de "L'agonie du Bismarck",
tal y como se publicó en el semanario *Spirou*.

Es en aquella época cuando conoce a Victor Hubinon, recién salido de Bellas Artes, con quien forma equipo y con el que realiza su primera historia: “L’Agonie du Bismarck”, publicada por episodios en *Spirou* en 1946. El tema, un episodio aeronaval real de la recién acabada guerra mundial, les prepara para la creación, al año siguiente, de la que iba a ser, con el tiempo, una de las más célebres y exitosas series de aventuras del cómic franco-belga, *Buck Danny*, ideada por Charlier tras la lectura de los reportajes sobre los Tigres Volantes —célebre escuadrilla de cazas norteamericanos que operó en China durante la II Guerra Mundial— que aparecían en las revistas para los soldados estadounidenses destacados en Bélgica. Troisfontaines escribe las primeras once páginas[1], pero a partir de entonces los guiones correrán por cuenta de Charlier; sin embargo, en esos primeros —y primerizos— episodios, referidos a la aún muy reciente guerra del Pacífico, Charlier se ocupa también de dibujar los barcos y los aviones, así como los fondos, encargándose Hubinon de los personajes. Esto es así porque el precio que les pagan en esa época por página es tan miserable que no le permite subsistir sólo escribiendo el guión, de forma que ambos colegas se reparten el trabajo[2].

Un buen día, Troisfontaines crea la agencia World Press, se traslada a Bruselas, y arrastra consigo a nuestros muchachos y a otros muchos, que habían de convertirse en la “crème de la crème” del cómic belga: Albert Weinberg (a la sazón entintador de Hubinon), Jean Graton, Eddy Paape, Jijé...

Charlier, Hubinon, Weinberg y algunos más comparten un piso que les sirve de estudio y dormitorio, en el que trabajan como forzados desde las nueve de la mañana a las tres de la madrugada. Sus reducidos ingresos apenas les dejan suficiente para pagar a una asistenta. Cocinan por turnos, no hay apenas mobiliario, y Charlier y Hubinon comparten el mismo diván; uno duerme sobre el somier y el otro sobre el colchón. Weinberg padece de insomnio y baja a menudo al jardín por las noches, lo que hace sospechar a los vecinos que se dedica a enterrar los cadáveres de las personas que ellos asesinan; considerados como bichos raros, las denuncias se suceden y reciben continuas visitas de la policía.

Esta vida de locos dura tres años, y en ese tiempo Charlier acaba desengañándose de sus posibilidades como dibujante. Es Jijé quien le convence de consagrarse exclusivamente a los guiones. Ello le obliga, lógicamente, a multiplicar su producción, escribiendo relatos y cómics de diversa extensión, en su mayoría de temática histórica: en 1948, *Tarawa, atoll sanglant*, con Hubinon y Weinberg, crónica de la célebre batalla de la guerra del Pacífico, para *Le Moustique*. En 1949, *Surcouf, Roi des Corsaires*, también con Hubinon, larga biografía del famoso corsario al servicio de Napoleón, publicada en *Spirou*, luego recopilada en tres álbumes, que prefigura una de las futuras obras maestras del mismo tándem: *Barbe-Rouge*. En 1950, otra vez con Hubinon, es el turno de *Tiger Joe*, réplica francófona de *Jungle Jim*, para la revista *La Libre Junior*. En 1951, de nuevo para *Spirou*, escribe *Les histoires de l’oncle Paul*, una serie de relatos de pocas páginas que recrean acontecimientos reales e históricos, dibujados en su mayoría por Eddie Paape, con quien también realizará, a partir de ese mismo año, varios episodios de *Jean Valhardi*, detective creado por Jean Doisy y Jijé, único caso en el que retoma una serie creada por otro.

Un golpe de suerte libera al fin a Charlier y a Hubinon de la miseria: Dupuis, editor de *Spirou*, decide publicar en álbumes las tres primeras historias de Buck Danny[3]. Eso le supone a Charlier suficiente dinero como para pagarse por primera vez un billete de tren a casa, y luego para comprarse un coche, aunque no para echarle gasolina. Su padre, al verle aparecer con tanto dinero encima, le mira asustado, creyendo que ha atracado un banco; al menos, así lo cuenta Charlier en una entrevista realizada muchos años después.



Charlier, piloto.

Nuestro hombre llega entonces a la conclusión de que le es imposible continuar escribiendo de forma creíble las aventuras de un piloto como Buck Danny si él mismo no sabe pilotar. Ni corto ni perezoso, se gasta sus escasos ahorros en sacarse el carnet de piloto, y Hubinon le sigue en la aventura. No tienen un franco en el bolsillo, así que deciden convertirse en pilotos profesionales, única manera de poder seguir volando. Compran un viejo avión, desecho de la guerra, en Inglaterra, y con él realizan acrobacias aéreas, arrastran paneles publicitarios y arrojan paquetes de periódicos en paracaídas, todo ello durante tres días a la semana, mientras el resto del tiempo lo dedican a los tebeos. Charlier llega aún más lejos y, aprovechando la escasez de pilotos a causa de la guerra de Corea, en la que Bélgica participa, trabaja un año como piloto comercial para Sabena. Así las cosas, parece indudable que nuestro heroico guionista seguía prefiriendo los cómics, pese al sueldo mucho más saneado que, suponemos, percibía como piloto. Muchos otros ni se lo hubieran pensado; por suerte para nosotros, dejó Sabena y siguió escribiendo cómics.

Charlier es nombrado por Troisfontaines director artístico de World Press, lo que no le impide seguir creando nuevas series año tras año: la policiaca *Joe La Tornado*, en 1948, y de nuevo con Hubinon, para *Bimbo*, *Kim Devil*, en 1953, para *Spirou*, dibujada por Forton... Toca prácticamente todas las temáticas posibles del género de aventuras. Un año después, en 1954, a petición de Michel Tacq, más conocido como MiTacq, crea para él su primera serie protagonizada por adolescentes, boy scouts además, *La Patrouille des Castors*, también en *Spirou*, que ha de convertirse en uno de sus cómics más exitosos y longevos.



Página de la primera aventura de *Kim Devil*, con dibujos de Gérald Forton.

Entretanto, Charlier se ha casado en 1953 con Christine Lagarigue, y al año siguiente nace su hijo Philippe. Cansado de Bruselas, fija su residencia en París, donde habrá de vivir el resto de su vida. Necesita más dinero para sacar adelante a su familia, pero, a pesar del éxito de sus muchas series, sigue estando, como todos los profesionales del sector, espantosamente mal pagado. Los editores siguen siendo los propietarios de los personajes; no existe ni el concepto de los derechos de autor, la página es pagada a precio de risa... De acuerdo con Uderzo y Goscinny, convocan a todos sus colegas a una reunión en una cafetería de Bruselas, donde redactan una carta dirigida a los editores con una veintena de reivindicaciones destinadas a mejorar su situación. El documento es firmado por la totalidad de los autores célebres de la época. A las seis de la tarde concluye la reunión. A las nueve de la mañana del día siguiente, Charlier, Goscinny y Uderzo son despedidos sin contemplaciones[4]. Uno de los firmantes de la carta ha ido con el chivatazo a los editores, y los tres “subversivos” se ven en la calle.

DÉS DONC
FISTON!!
JE N'AIME GUÈRE
CES MANÈRES LA MOT!
JE VAIS T'APPRENDRE LA...

MÂTS... MÂTS J'Y PENSE...
TU-TU ES ABANDONNÉ!!
ON T'A COUPÉ DANS CETTE
VILLE DÉSERTÉE!...
PARRAIE-PEUT-ÊTRE
QUEL EST TON NOM!!

GRRRO!!
ARRRO!!...

2 la mémoire
de notre
chevalier national
BElLOU
de
COURTEBÛLE

JE ME CHARGE DE
TEN TROUVER UN
MOT. VOYONS CE QU'IL
Y A ÉCRIT SUR LA
SOLE DE CETTE
STATUE!!...

SUR BElLOU TU FUS
TOUT D'ABORD UN
TIGRE. PUIS TU TE
NOMMAS... !! IL NE
SERA PAS DIT QUE PÈRE
HOC T'ABANDONNERA JAMAIS!
VENS FISTON, JE T'ADOpte!

ET PÈRE HOC RAMENA BElLOU À SA CHAUMIÈRE BIEN DÉCITÉ À FAIRE UN HOMME SANS DEUX
DE SON FILS ADOPTIF...

VOILA NOTRE MAISON.
ÇA TE VA, FISTON?

H. G. Wells

TEX. IN. DOUBLE

2. 2.

Los tres amigos consiguen salir del bache asociándose con Jean Hébrard, antiguo director comercial de World Press, con quien crean Edifrance, una agencia de publicidad, y Edipresse, una agencia de prensa. En 1955, Charlier pasa, con Goscinny, a ser redactor jefe de *Pistolin*, revista financiada por una marca de chokolatinas, donde crea, con dibujos de Uderzo, uno de sus pocos personajes humorísticos, Belloy, que viene a demostrar que el humor no era exactamente su fuerte, pero que es el origen de una fructífera colaboración que culminará pocos años después con la creación de *Michel Tanguy*.



Reproducción de un original de Eddy Paape para la serie *Marc Dacier*.

En *Spirou* siguen necesitándole para continuar *Buck Danny* y *Les Castors*. Resquemores aparte, Charlier reanuda los guiones de ambas series, que, lejos de caer en la rutina, aumentan de calidad e interés, tanto en guión como en dibujo, episodio tras episodio. En 1958, con Paape, comienza, también en *Spirou*, las aventuras del joven periodista Marc Dacier, una especie de Tintín puesto al día, serie que se prolongará ininterrumpidamente durante toda una década.

Edifrance intenta hacer algo nuevo: un suplemento de cómics para los periódicos, *Le Supplément Illustré*, del que se llega a realizar un número cero, en el que participan autores del peso de Franquin, Morris y Peyo, y en el que Charlier incluye el comienzo de dos series, ambas con dibujo de Uderzo: *Clairette*, de temática más o menos romántica, su única obra protagonizada por una mujer, y *Banjo 3 ne répond plus*, antecedente directo de *Michel Tanguy*. Desgraciadamente, el proyecto no cuaja y *Banjo* no tiene continuidad; *Clairette*, mientras, seguirá su andadura, no muy larga por otra parte, en las páginas de *Paris-Flirt*.



Clairette ha gozado recientemente de una reedición en Francia (2009).

El fracaso no quita a nuestros tres héroes las ganas de seguir intentando realizar algo a su medida. Un tal François Clauteaux contacta con ellos: quiere lanzar al mercado una revista y cuenta con financiación, pero precisa un equipo creativo que saque el proyecto adelante. Clauteaux será el primer redactor jefe de la nueva publicación, aportando personalmente una cuarta parte del capital inicial; unos impresores de Montluçon invierten otro cuarto, la emisora Radio-Luxembourg contribuye con una aportación similar y además lanza una espectacular campaña publicitaria a través de las ondas; Charlier, Goscinny y Uderzo encabezan el elenco artístico, y aportan, con mil sacrificios, el cuarto restante.

Ha nacido una leyenda. El primer número de *Pilote* sale a la luz el 29 de octubre de 1959, incluyendo en su interior, entre otros contenidos, las primeras páginas de *Astérix*, de Goscinny y Uderzo, así como las de nada menos que tres nuevas series creadas y escritas por Charlier tras muchos años de perfeccionar su oficio y en plena madurez artística: *Jacques Le Gall*, con MiTacq, otra serie de boy scouts, en la misma tónica que *Les Castors*; *Michel Tanguy*, con Uderzo, adaptación de los parámetros de *Buck Danny* al Ejército del Aire francés, y por último, *Barbe-Rouge*, con Hubinon.

La revista es un éxito fulminante y arrollador: del primer número, que apenas cuenta con una docena de páginas de cómics, se venden más de trescientos mil ejemplares; al llegar la noche no queda ni un solo ejemplar en los quioscos. Es el comienzo de una nueva época, no sólo para Charlier y sus camaradas, sino para todo el cómic francófono.



Portada del número 1 de la mítica revista.

El arrollador éxito de la pequeña sociedad es la causa de que todos los antiguos editores del trío intenten recuperarles. Al no conseguirlo por las buenas, comienzan las zancadillas y todas las puñaladas traperas imaginables para hundir al pujante *Pilote*. Una de las peores y más sucias se la propina la propia empresa distribuidora, deseosa de hacerse con una participación en el negocio, que retiene las devoluciones durante varios números, para hacerles creer que no hay tales y obligarles a aumentar la tirada, y que luego las realiza de golpe a partir del número 8. El golpe es brutal, pero *Pilote* resiste el envite. Desgraciadamente, Clauteaux, y luego los impresores, retiran sus participaciones, y todas las editoriales intentan ocupar su lugar. Georges Dargaud, editor a la sazón de la versión francesa de *Tintin*, es el que acaba llevándose el gato al agua. Finalmente, una ampliación de capital que el trío fundador no es capaz de igualar les obliga a vender sus participaciones a Dargaud, que a partir de ese momento se convierte en el editor y propietario de la revista, arrebatándosela a sus fundadores.

Dargaud, hábil financiero pero torpe editor, tiene la genial idea de convertir a *Pilote* en una revista pop, y las ventas de ésta caen en picado, hasta el punto de ponerla al borde del cierre. Por fortuna, tiene un atisbo de sentido común y nombra redactores en jefe a Charlier y Goscinny. *Pilote* vuelve a salir a flote, aunque no llegará a alcanzar nunca las ventas de aquellos gloriosos primeros números. Son los cómics los que sacan adelante la revista, especialmente *Astérix* y las series de Charlier, cuya efervescencia creativa no se detiene: en 1961 da a la luz una nueva serie de intriga y aventuras, *Guy Lebleu*, con dibujos de Poivet. Esto es más meritorio aún si se tiene en cuenta que, mientras tanto, prosigue su producción regular para *Spirou*.

Charlier viaja a Estados Unidos para reunir documentación para *Buck Danny*, y descubre el Oeste americano. Deslumbrado, regresa a Europa con el firme propósito de realizar un *western*. Piensa inicialmente en su viejo amigo Jijé, creador de *Jerry Spring*, serie del Oeste de singular fuerza y belleza. Jijé tiene mucho trabajo y declina la oferta, pero le recomienda a un joven debutante que le ha ayudado en su último álbum. Así es como Jean Giraud entra en *Pilote* y comienza, con textos de Charlier, lo que en principio había de ser un *western* muy clásico, versión gráfica de las películas de John Ford y Raoul Walsh: *Fort Navajo*, muy pronto reconvertida en *Lieutenant Blueberry*, serie que en pocos años eclipsará a todas las demás y que, junto con *Astérix*, se convertirá en el máximo exponente del cómic europeo, sin rival hasta el día de hoy.

Llega Mayo del 68, y la redacción de *Pilote* se ve sacudida por el mismo vendaval que recorre las calles de París. Goscinny y Charlier se ven poco menos que obligados a comparecer ante un "tribunal popular" —según expresión de Charlier— formado por los dibujantes, entre ellos Gotlib, Mandryka, Giraud..., es decir, la nueva generación de jóvenes autores ansiosos de romper los límites y los corsés a los que hasta el momento han estado ceñidos los tebeos en el ámbito francófono. Se reprocha a ambos estar en el bando de los "patronos", por ser los representantes de la dirección, y a Goscinny en particular, que gane el dinero que gana con *Astérix*. Goscinny sale de aquello muy dolido e irritado contra aquellos jóvenes, a los que, en muchos casos, ha dado su primera oportunidad. *Pilote* está al borde de la desmembración, así que Dargaud nombra director a Goscinny, quedando Charlier como redactor jefe y actuando como intermediario entre los dibujantes y Goscinny, quien, resentido, no quiere ni dirigirles la palabra.



El equipo de *Pilote* en los años sesenta. Dibujo de Alexis.

Mayo del 68 queda atrás, pero Goscinny queda convencido de la necesidad de renovar *Pilote*, que, siguiendo el modelo de la americana *Mad*, intenta convertir en una revista satírica. Da carta blanca a los autores para que hagan lo que quieran, y *Pilote* se convierte en un laboratorio de experimentación gráfica y de exploración del medio. Nace una nueva forma de entender los cómics, y una nueva generación de autores, hijos del Mayo francés, se unen a los ya citados y reciben su bautismo de fuego: Claire Bretécher, Enki Bilal, Lauzier, Druillet, Lob...

Todo esto, sin embargo, cambia la revista hasta tal punto que el mismo Charlier se ve obligado a reconocer que las series clásicas de aventuras ya no tienen cabida lógica en sus páginas, y así, una tras otra, cancela y despide cada una de las creaciones que han hecho grande a *Pilote*: en 1968 es *Barbe-Rouge* la que interrumpe su andadura, en parte también por el cansancio de Hubinon, en mitad de una larga saga que queda sin concluir; en 1971, *Tanguy et Laverdure*, dibujada durante los últimos años por Jijé, que al menos termina su última historia; en 1973, por fin, es la mismísima *Blueberry*, a pesar de ser una serie mucho más evolucionada a nivel gráfico, narrativo e ideológico que las anteriores, la que se despide, dejando, también, una saga inacabada.

Todo ello no evitará que el público tradicional, desconcertado, vaya desertando en masa. La misma pervivencia en la revista de contenidos "pasados de moda" frena también al nuevo público potencial, y *Pilote* sobrevive a pesar de todo, pero a costa de reducir su periodicidad de semanal a mensual a partir de 1974. *Pilote*, para entonces, y desde ese momento, apenas tiene ya en común con aquellos primeros números de 1959 más que el título[5] .

Como director literario de Dargaud, Charlier se ha ido despreocupando de *Pilote* y centrándose en la edición de álbumes. En desacuerdo cada vez más profundo con Dargaud a causa de la política de saturación del mercado de álbumes, que está provocando en las filas de la editorial, de rebote, una sangría de dibujantes insatisfechos, y tras un último encontronazo con el editor, que le acusa de querer llevarse a los autores para un proyecto editorial propio, Charlier tira la toalla y abandona el imperio editorial que él mismo había creado de la nada y contribuido como nadie a mantener a lo largo de quince años, los más intensos y fructíferos de su carrera.

Estamos en 1974, y Charlier, lejos de desanimarse, ha encontrado un nuevo medio de expresión que centra a partir de ese momento y durante muchos años toda su atención: la televisión. De hecho, ya en 1966 había hecho su debut en ella al escribir los guiones de la serie *Les chevaliers du ciel*, trece episodios en que se adaptaban las aventuras de *Tanguy et Laverdure*, cuyo éxito propició la producción de otras dos tandas más, hasta 1972, sumando un total de 39 episodios de media hora cada uno, protagonizados por Jacques Santi y Christian Marin, interpretando, respectivamente, a Tanguy y Laverdure. Liberado de Dargaud, y a propuesta de Jean-Louis Guillaud, de la cadena FR3, realiza una serie de documentales de una hora con el título genérico de *Les dossiers noirs*, para los que recorre el mundo realizando una especie de periodismo de investigación, filmando, entrevistando a personajes y testigos de sucesos importantes de nuestra historia reciente, buscando documentos de difícil acceso... Los temas son muy variados: el asesinato de Kennedy, la Mafia, los Tigres Volantes, Pancho Villa, el FBI, la guerra de Katanga, el caso Staviski, Eva Braun... Quizá por primera vez en muchos años, Charlier se siente como pez en el agua, disfrutando intensamente con el trabajo que hace, sin las cortapisas ni los conflictos con los editores. Más tarde seguirá escribiendo guiones para otras series de telefilmes, como *Les Diamants du President* o *Le fou du desert*. Tanto en éstos como en sus documentales, no es difícil encontrar elementos temáticos familiares y recurrentes de sus series de cómics[6].



Christian Marin y Jacques Santi, protagonistas de *Les chevaliers du ciel*.

Con todo, nuestro hombre no abandona por completo su labor de guionista de cómics, aunque la cadencia de aparición de los nuevos episodios de sus series de siempre se hace cada vez más espaciada. En 1975 pasa a convertirse en director de *Tintin France*, donde publica las nuevas aventuras de *Tanguy et Laverdure*, así como la esperada continuación y momentáneo desenlace de la saga de *Blueberry*, "Angel Face". Sin embargo, se produce un conflicto con el editor belga, Lombard, la casa madre de la genuina revista *Tintin*, que exige que los dos tercios de la revista se dediquen a la reedición del material belga, lo que, en opinión de Charlier, le impide hacer una revista de tebeos al gusto del público francés, muy diferente del belga; al cabo de sólo dos años, abandona la revista.

En 1976, aparece en el nuevo *Pilote Mensuel* un nuevo western dibujado por Giraud, *Mississippi River*, un total de diecisiete páginas que no habrían de ser continuadas hasta 1979, cuando los Humanoïdes Associés publican la historia, ahora ya terminada, en álbum, con el título genérico de *Jim Cutlass*, una nueva e interesante serie que ya no sería reemprendida en vida de Charlier. También es en ese mismo año cuando la revista de los Humanoïdes, *Metal Hurlant*, la cabecera que representa todo aquello que, en opinión de Charlier, ha hundido *Pilote* y su forma clásica de entender los cómics, la que, paradójicamente, publica, por mediación de Giraud-Moebius, "Nez Cassé", el esperado regreso de *Blueberry*.

Poco antes, la editorial alemana Koralle, de Hamburgo, ha contactado con él para sacar adelante una nueva revista de ámbito europeo, que tendrá una edición multilingüe. Es decir, se sacará a la calle al mismo tiempo una versión alemana, otra holandesa, francesa... incluso italiana y española. El mismo contenido para toda Europa, pero apareciendo en cada país en su propio idioma. Para este ambicioso proyecto Charlier no sólo continúa con *Blueberry*, sino que reemprende una vez más *Tanguy et Laverdure*, de nuevo con Jijé, y resucita, por fin, tras una década de hibernación, a *Barbe-Rouge*, también con dibujos de Jijé. No contento con desempolvar sus viejos héroes, crea también una nueva serie, la ambiciosa *Les Gringos*, con el español Víctor de la Fuente, ambientada en la revolución mejicana. Un nuevo y prometedor período parece abrirse ante Charlier...



Charlier presenta los contenidos de *Super As* en su primer número (sólo alcanzaría los 87 en Francia y 98 en Bélgica, con el nombre de *Super J*).

La revista *Super As*, como es bautizada, sale por fin a la calle, en 1979, con un gran número de cómics de diferentes autores, tanto clásicos como modernos... Pero el experimento fracasa; en poco más de un año la nueva revista cierra, dejando un sinfín de historias inacabadas. ¿Qué ha ocurrido? Probablemente, *Super As* llega tarde, con un contenido quizás un tanto pasado de moda, a un mercado donde empiezan a dominar las revistas mensuales dirigidas al público adulto al estilo de *Circus* y (*À Suivre*) y donde el público, que además ya no es el de antes, empieza a preferir los álbumes a las escuetas entregas de dos páginas semanales con la fórmula "continuará". Semanarios tradicionales como *Tintin* y *Spirou* aguantan gracias a su prestigio y a la fidelidad de sus lectores habituales, pero no parece haber lugar para una nueva cabecera que no ofrece apenas ninguna innovación y cuyos responsables, además, no parecen tener del todo claro a qué público se dirigen, al mezclar, en una misma revista, las sagas aventureras de Charlier con la versión en cómic de los personajes antropomórficos de Hanna-Barbera[7].

Esta vez con la editorial Novedi, de Bruselas, Charlier hace un último intento de lanzar a la calle un nuevo suplemento de cómics para los periódicos, del que llega a salir un número cero, incluyendo sus series de siempre. Pero el mercado, decididamente, ha cambiado, y las historias se realizan ya directamente para su publicación en álbum, siendo su prepublicación en revista —no necesariamente de cómics— ocasional y cada vez más infrecuente. Su actividad se reduce, y cada álbum tarda más en salir que el anterior, teniendo que esperar los lectores a veces bastantes años antes de ver la continuación. *Les Gringos*, tras dos álbumes, queda en dique seco, pero a lo largo de los ochenta aparecen varios álbumes de *Blueberry*, de *Tanguy et Laverdure* y, sobre todo, de *Barbe-Rouge*, dibujados ya por todo un tropel sucesivo de nuevos y viejos dibujantes. *Buck Danny* continúa publicándose previamente en *Spirou*, pero ahora dibujado por Francis Bergèse.

Y es que sus viejos compañeros de fatigas, Hubinon y Jijé, además de Goscinny, han desaparecido, uno tras otro, entre 1977 y 1980. Con ellos desaparece toda una época y una forma de hacer los cómics. La carrera de Charlier entra en declive, y la mayor parte de sus trabajos pecan de rutinarios y repetitivos. La impresión que da es que prosigue muchas de sus series únicamente por la demanda del mercado, no por el interés que pueda seguir teniendo en ellas.

A pesar de todo, hasta el último momento seguirá trabajando, escribiendo nuevos episodios de *Les chevaliers du ciel* para televisión y creando nuevos personajes: *Chuck Dougherty, le privé*, con Alexandre Cutelois, para *L'Echo des Savanes*, y, ya en 1989, *Ron Clarke*, con dibujos de Jacques Armand.

El 10 de julio de ese mismo año, en la localidad de Saint Cloud, a los 64 años de edad, Jean-Michel Charlier acaba su último guión.

Su hijo Philippe, convertido en albacea literario de su obra, vigila la continuación de la misma a cargo de muchos de sus antiguos compañeros, en muchos casos reemprendiendo los guiones que dejó inacabados tras su muerte. Sus viejos personajes siguen publicándose, con desigual fortuna y resultado, pero el maravilloso fabulador que los creó ya no está entre nosotros.



Spirou se despide de Charlier con un sentido homenaje en su portada.

UNA OBRA INGENTE

La obra completa de Jean-Michel Charlier, realizada a lo largo de cuarenta y cinco años, es inmensa. Estamos hablando de no menos de doscientos álbumes publicados, con una media de cincuenta páginas cada uno, sin incluir historias cortas, libros ni guiones televisivos.

Me extenderé aquí sobre sus series más célebres o significativas, entre ellas las de mayor extensión, siguiendo el orden cronológico de su fecha de creación. Las presentaré, en su caso, con sus títulos en español, ya que casi todas ellas, en algún momento, han sido publicadas en España.

BUCK DANNY



Mal conocido en nuestro país, *Buck Danny* es, si exceptuamos a *Blueberry*, la más célebre y popular de las obras de Charlier, y también la más extensa y longeva: cuarenta y cuatro aventuras publicadas en *Spirou* entre 1947 y 1989, recopiladas en otros tantos álbumes continuamente reeditados hasta el día de hoy.

La serie nos cuenta las peripecias de tres pilotos de caza de la Marina norteamericana: Buck Danny y sus compañeros Sonny Tucson y Jerry Tumbler, desde los tiempos de la II Guerra Mundial, cuando se conocieron, hasta la actualidad.

Los seis primeros episodios transcurren en un tiempo pasado, aunque reciente en el momento de su publicación, el de la campaña del Pacífico. Las dos historias iniciales, protagonizadas por Danny en solitario, "Les japs attaquent" y "Les mystères de Midway", son muy rudimentarias en guión y dibujo, aunque tienen en su favor la minuciosa descripción de las grandes batallas de portaaviones de la guerra, que ya apunta la que va a ser una constante a lo largo de la carrera de Charlier, el empeño por el realismo y la verosimilitud; a reseñar el furioso racismo con el que son presentados los adversarios japoneses, que se comportan en todo momento con una maldad y una crueldad extremas, dignas de las más beligerantes películas americanas de la época. A partir del tercer álbum, "La revanche des fils du ciel", la saga cambia de registro: Buck Danny es destinado a la célebre escuadrilla de los Tigres Volantes en China, conoce a sus desde entonces inseparables Tucson y Tumbler, y la historia opta por aventuras bélico-exóticas muy influenciadas por Milton Caniff; Hubinon trata de imitar el estilo gráfico del maestro americano, y poco a poco su inicial mediocridad va abriendo camino a un notable dibujante, antes de ir formando, con el paso de los años, su propio estilo de dibujo, detallista y sólido, un poco frío, personal e inconfundible, con el que ha pasado a ser conocido. Con el final del sexto álbum, "Attaque en Birmanie", concluye la guerra[8], los héroes se desmovilizan y regresan a casa. Es un cambio esencial en la serie, pues a partir de ese momento deja de plasmar el pasado inmediato para desarrollarse en la actualidad. Tras un breve interludio de tres álbumes como aventureros civiles, se reincorporan a la US Navy en "Pilotes d'essai", y la serie adquiere el tono por el que es conocida y que ha mantenido hasta hoy.



Comienzo de la décima aventura de los tres amigos.

Tenemos la historia de tres pilotos, tres amigos indisolublemente unidos por estrechísimos lazos de amistad y camaradería; más que amigos, más que camaradas, son una auténtica familia, y cada uno de ellos es capaz de desafiar la muerte por los otros dos. Son pilotos de aviación, y por ello, más que humanos, porque se elevan por encima del mundo y de los demás, surcan y desafían el cielo en sus aparatos. No son sólo militares, sino modernos caballeros del aire, y, por tanto, los aventureros de los tiempos modernos. Con el trasfondo —inevitable, aunque pocas veces explícito de la guerra fría, la serie nos describirá episodio tras episodio el impresionante desarrollo tecnológico aeronáutico y espacial norteamericano a lo largo de los últimos cincuenta años, proceso en el que nuestros héroes están siempre en primera fila, muchas veces como pilotos de pruebas.

Es evidente que la aventura de Charlier y Hubinon al hacerse ellos mismos pilotos dio el resultado esperado: la minuciosa descripción del funcionamiento de los aparatos y de las maniobras de los pilotos se complementa con un apabullante despliegue de explicaciones técnicas, acompañado de gráficos y viñetas al final de la página correspondiente, con planos detallados de aviones, maquinarias, instrumentos y maniobras aéreas diversas[9]. Toda esta parafernalia, en ocasiones un poco pesada, consigue transmitir a los lectores una fuerte sensación de autenticidad con relación a lo que están leyendo; ésa es una de las claves de su éxito a lo largo de medio siglo de publicación.

Estamos esencialmente ante un tebeo de aventuras, y aventuras quiere decir acción. Por ello, las maravillosamente bien descritas misiones de vuelo, los entrenamientos, la vida cotidiana de los pilotos y su entorno, con sus dramas y conflictos personales, centrados generalmente en los personajes secundarios que rodean a nuestros tres héroes; los momentos cómicos que sirven de contrapunto, casi siempre a cargo del patoso Sonny Tuckson; la descripción de aparatos ultramodernos y las pruebas de prototipos; todo ello, aunque fundamental, no es sino el decorado y el aderezo sobre los que se sitúa la trama principal. El *leitmotiv* recurrente de la serie suele ser el espionaje, a cargo de agentes secretos extranjeros y/o a sueldo de importantes consorcios financieros, potencias o poderes en la sombra, siempre dispuestos a apoderarse de los secretos militares americanos o a sabotearlos (como en "X-15" o "Alerte à Cap Kennedy"). En algunos casos, Danny y sus amigos son enviados a misiones especiales y secretas que son el desencadenante de la aventura ("Mission vers la vallée perdue"). En otros, la aventura les sale al encuentro, aventura que pone en acción no sólo a los tres héroes, sino incluso a la mismísima US Navy, con un portaaviones a la cabeza, cuando descubren que los villanos de turno están poniendo en peligro al mundo (o a los Estados Unidos, que para el caso es lo mismo, como ocurre con el gigantesco alijo de droga casualmente descubierto en "La vallée de la mort verte"). Finalmente, hay casos en que el objetivo del enemigo es la agresión directa, bien atacando a algún país amigo ("Le retour des Tigres Volants") o, ya en tiempos más recientes, en los años sesenta y ochenta, mediante el chantaje o ataque nuclear ("Alerte atomique", "Mission Apocalypse").

Pasemos a los personajes. Buck Danny es el héroe perfecto, inteligente, valeroso, audaz, temerario hasta la muerte si llega el caso, oficial recto y comprensivo pero estricto al mismo tiempo, disciplinado y consciente de su deber como oficial y soldado. Sólo en algunos casos extremos se ha atrevido a desobedecer una orden de sus superiores; en otros las ha aceptado a regañadientes y ha obligado a sus compañeros y subordinados Tuckson y Tumbler a obedecerlas. Es el militar intachable, y su conducta fuera del servicio no lo es menos: no bebe, casi no fuma —salvo en momentos particularmente tensos—, y no se le ha conocido jamás ni la sombra de interés por mujer alguna.



Una página del episodio "Alerte en Malaisie".

Sonny Tuckson es el bufón del grupo. Bajito y con cara aniñada, es el que da el toque de humor a la serie. Amante de los coches de gran cilindrada, de las chicas guapas y de las ropas estafalarias, tiene una especial habilidad para atraer toda clase de catástrofes sobre sí y sobre todos los almirantes con los que se tropieza, que acaban sistemáticamente embardunados de tarta de crema o de pintura, así como en buscarse problemas con las mujeres, a menudo espías del enemigo. Por lo demás, aunque impulsivo, es muchas veces el que resuelve las situaciones más desesperadas, sacando a todos del apuro: en "L'escadrille de la mort" consigue desactivar en el último momento una bomba atómica a punto de explotar, montado a horcajadas sobre la misma, en el aire, colgando del avión que la sustenta[10]. Es, qué duda cabe, el personaje más humano y, por tanto, más entrañable de los tres.

Tumbler, por su parte, es el camarada leal, el amigo que nunca te fallará pase lo que pase; al lado de los otros, es un personaje mucho más apagado, menos elaborado, un poco reducido al papel de comparsa[11].

Y luego tenemos a Lady X. Es el único personaje femenino fijo de la serie, aunque de mujer tiene poco, pues no se comporta como tal. Aparecida por primera vez en una época ya un tanto avanzada, en 1957, precisamente en el episodio "Buck Danny contre Lady X", no ha dejado de reaparecer desde entonces en la mayor parte de las aventuras[12]. Fría, astuta y absolutamente carente de escrúpulos, ni hacia sus adversarios ni siquiera hacia sus compinches de turno, es una mercenaria a sueldo del mejor postor, lo mismo grandes consorcios financieros que potencias extranjeras u organizaciones terroristas decididas a destruir el mundo. Varias veces se la ha dado por muerta después de que Danny y sus muchachos hayan ajustado las cuentas de forma apocalíptica con ella y sus esbirros, y como Fu-Manchú y tantos otros grandes villanos de la literatura popular y el cómic clásico, vuelve a aparecer, rediviva, unos episodios después, eso sí, con un nuevo *look* y un nuevo tinte de cabello, para seguir amargando la vida a nuestros héroes. Ya he dejado entrever que *Buck Danny*, como tantas otras del cómic francófono, es una serie especialmente misógina; pocos son, en efecto, los tebeos de esta área lingüística en los que salgan personajes femeninos de peso antes de los años setenta, por razones de tradición cultural, machismo puro y duro y censura oficial[13]; de otra manera, este antagonismo entre el héroe y la villana podría haber dado pie a una interesante relación amor-odio, con una carga sexual nada despreciable.

Aunque se trata, en teoría, de un tebeo de género bélico, la guerra, al menos en forma de conflicto armado en toda regla, apenas aparece a lo largo de estas aventuras, si exceptuamos los mencionados primeros episodios y las historias ambientadas en Corea, "Ciel de Corée", "Avions sans pilote" y "Un avion n'est pas rentré". En este último, nuestros héroes tienen un enfrentamiento con un avión no identificado que resulta ser un aparato norcoreano camuflado que les tiende una trampa derribando traicioneramente a varios de sus compañeros antes de escabullirse entre las nubes... Nada más aterrizar de regreso en el portaaviones, el comandante del mismo les comunica que han terminado su misión en esas latitudes, y el barco pone proa abruptamente hacia Pearl Harbour. Ni una sola palabra sobre el país que dejan atrás, Corea, ni sobre el incidente que ha causado la muerte de dos camaradas... El argumento cambia bruscamente, toma otros derroteros, y de la guerra y del maldito avión fantasma no se vuelve a oír hablar jamás.



Página del sucesor de Hubinon en la serie: Francis Bergèse, correspondiente al episodio "Mission Apocalypse".



El tomo 53 de la saga, publicado en 2013, cuenta con los dibujos de Francis Winis y el guión de otro antiguo piloto aeronáutico: Frédéric Zumbiehl.

Buck Danny, no hace falta decirlo, es una gran epopeya aventurera a la mayor gloria de la fuerza aérea norteamericana y de la política exterior de los Estados Unidos de América. Nunca se duda, en momento alguno de la serie, que los norteamericanos defienden y representan el bien, la justicia y la civilización, y que sus adversarios son siempre los sicarios del mal. La vida y el espíritu militares son ensalzados e idealizados, y los altos cargos, aunque estirados y distantes a veces, son siempre personas honorables fieles cumplidoras de su obligación. Más de una vez, en el transcurso de sus aventuras, se comentan con sorna y desprecio las acusaciones de "imperialismo" y "agresión" con que se descalifican sus acciones; aquí no me cabe duda de que es el propio Charlier el que, a su manera, replica a todos los que, a lo largo de su carrera, le han acusado de ser un vulgar esbirro del imperialismo americano.

Resulta cuando menos un tanto irritante ver a dos autores belgas y francófonos alabando de tal forma el poderío militar de una nación que no es la suya. Es más, es tal la perfección y el detallismo con el que se describe, desde el punto de vista gráfico y del narrativo, el mundo de la US Navy, y la pasión con la que se cantan las hazañas de los tres héroes y, por tanto, de la Armada americana, que parecen americanos ellos mismos.

En realidad, esto tiene mucho que ver con la generación a la que pertenecen los autores, tanto Charlier como Hubinon, y con el momento histórico que les tocó vivir. Tenían veinte años cuando fueron liberados de la ocupación nazi por los americanos, y, por tanto, para ellos, éstos eran sus libertadores y los defensores del mundo libre, de ese mundo en el que, por cierto, con tanto trabajo y tantos sinsabores, lograron apañárselas para salir adelante. Si hubieran nacido veinte o veinticinco años después, su generación habría sido la de Mayo del 68, y probablemente su obra muy diferente. Crearon su obra magna volcando en sus páginas la admiración y la fascinación que los Estados Unidos y sus fuerzas armadas, por un lado, y el mundo de la aviación, experimentado de primera mano, por el otro, despertaron en ellos, sumaron el gusto por los relatos de aventuras que han influido en tantos jóvenes, y el resultado fue *Buck Danny*.

Dicho todo lo cual, e independientemente de la ideología de cada cual, estamos, ante todo, frente a una impecable y emocionante saga de aventuras maravillosamente bien narradas, que han hecho disfrutar a generaciones de lectores, y eso es lo que realmente debe importarnos.

A la muerte de Charlier, Francis Bergèse, que ya había tomado el relevo de Hubinon desde 1983, ha continuado la serie, primero con guión de Jacques de Douhet, después en solitario. Sin estar sus guiones a la altura de los de Charlier, su maestría en el dibujo de aviones y todo tipo de artefactos, el apabullante conocimiento que demuestra del tema que está tratando y el cariño y entusiasmo que ha puesto en su trabajo han ayudado a que *Buck Danny* haya aguantado bastante bien el paso de los años, tras la desaparición de sus creadores. En los últimos tiempos, una nueva generación de autores se ha hecho cargo de la serie, mientras los álbumes de Hubinon, Bergèse y Charlier se reeditan continuamente, confirmando su vigencia hoy en día.



LA PATRULLA DE LOS CASTORES

Esta es la que me refiero ahora podría catalogarse de “gran obra menor” dentro de la producción de Jean- Michel Charlier. Menor, quizás, por su temática y sus protagonistas, sin comparación aparente con las grandes epopeyas bélicas o aventureras de sus personajes más célebres, como Buck Danny, con el que compartieron la misma revista durante tantos años. Grande, sin embargo, por su evidente calidad y por su extensión, veintidós álbumes entre 1954 y 1978, lo que da una idea de su aceptación por parte del público.

La Patrouille des Castors fue inicialmente una creación del joven dibujante Michel Tacq, muy aficionado al tema de los boy-scouts, quien, en 1952, realizó para *Spirou*, a través de World Press, una historia de quince páginas con dicho título. Ésta le fue rechazada, pero MiTacq volvió a la carga dos años más tarde, cuando George Troisfontaines le propuso a Charlier escribir el guión de una nueva versión. Nuestro hombre, que no sentía una especial predilección por el tema, aceptó, y el nuevo cómic se convirtió en un gran éxito.

Los Castors son, ya lo sabemos, un grupo de boy scouts, a los que conocemos únicamente por sus apodos : Poulain (Potro), el mayor y, a la vez, en cierto modo, el jefe del grupo, el más realista y práctico, poco dado a las fantasías, el que toma las decisiones; Faucon (Halcón), el ratón de biblioteca, cerebral y erudito, enciclopedia andante, al que los otros recurren cuando es necesario; Chat (Gato), el chico rubito de rostro angelical, quizás el más decidido y valiente; Tapir, el gordito y tragón, siempre cargando con ingentes cantidades de provisiones y —era de esperar— el bufón del pelotón, siempre metiendo la pata y desencadenando catástrofes, especie de versión juvenil de Sonny Tuckson y seguramente pariente de Ernest Lavardure, a quien me referiré muy pronto; y finalmente Mouche (Mosca), el benjamín del grupo, amante de los animales, un chavalito encantador, probablemente el de mejor corazón de todos.



Inicio del octavo episodio de la serie
dibujada por MiTacq.

①

Charlier declararía posteriormente que esta clase de historias no eran verosímiles, pues los adolescentes no pueden comportarse como lo hacen en sus relatos, con la perspicacia, inteligencia y capacidad de decisión de las que hacen gala los Castores, como si fuesen unos Buck Danny o Blueberry con pantalones cortos. Sin duda, en manos de otros autores, estos personajes podrían resultar cargantes y repelentes, y sus aventuras faltas de interés; pero éste no es el caso de *Les Castors*. Charlier es, ante todo, un narrador de primer orden, capaz de sacar partido de los materiales menos prometedores, y aquí lo consigue con creces; no en vano la obra está realizada a lo largo de la etapa más fructífera de su vida profesional. Los argumentos de *Les Castors* nos retrotraen a aquellos libros para jóvenes protagonizados por chicos de la misma edad, desde *Emilio y los detectives* a, salvando las distancias, los relatos de Enid Blyton.

Las aventuras de los Castores son quizá menos espectaculares que las de sus parientes lejanos de mayor edad, pero no por ello menos interesantes: una excursión a tal o cual paraje más o menos agreste, y de pronto un misterio les viene al encuentro, en forma de fantasmas que aúllan en mitad de la noche, una botella con un mensaje que aparece en la playa, una mansión abandonada, una sima que se hunde hasta el fondo de la Tierra y de la que nadie conoce su final... Gánsteres malvados, bandidos y contrabandistas sin escrúpulos se cruzarán en su camino, intentarán asustarlos o eliminarlos para que no metan sus narices en sus turbios asuntos, pero los Castores, aunque jóvenes e impresionables, siempre acaban superando el miedo, sean cuales sean sus circunstancias, porque, además de su innato sentido de la rectitud y de la justicia, son, como el resto de los héroes de Charlier, valerosos y cabezotas, muy cabezotas, y nunca dan media vuelta hasta haber alcanzado el final del camino.

Las historias de los Castores, ya que de boy scouts se trata, se desarrollan generalmente en terrenos familiares para los lectores, es decir, a todo lo ancho y lo largo de la campiña francesa, desde el canal de la Mancha a los Pirineos. Sin embargo, varios de sus episodios, más fantasiosos e improbables, les llevan a otros países y continentes, a deshacer entuertos, como cualquier héroe de aventuras de más edad, lo mismo al otro lado del Telón de Acero como a puntos tan lejanos como el África negra o, ya en historias más recientes, Centroamérica, donde incluso llegan a cobrar conciencia política y tomar partido contra las injusticias en el Tercer Mundo.

Charlier, desbordado por sus proyectos para *Super As*, abandonó la serie en 1979, a mitad del episodio “Prisonniers du large”, y MiTacq continuó la serie en solitario, convertido en guionista y dibujante de la misma. Conviene añadir que una de las razones de la prolongada fidelidad de los lectores hacia la serie está en los dibujos de MiTacq, artista no muy espectacular de estilo próximo a la línea clara y con tendencia a la caricatura, pero muy cuidadoso y esmerado en el acabado, muy adecuado para ilustrar estas historias de adolescentes.



JACQUES LE GALL

Casi todo lo dicho con relación a *Les Castors* sirve también para hablar de *Jacques Le Gall*, una de las tres series creadas por Charlier que debutaron en aquel mítico número 1 de *Pilote* el 29 de octubre de 1959. También con dibujos de MiTacq, la temática es semejante, con la novedad de que en este caso se trata de un solo muchacho. Todas las virtudes conjuntas de los componentes del grupito de boy scouts se reúnen aquí en el talante de este chico de doce o trece años que va de acampada en solitario y que, al igual que sus colegas los Castores, se encuentra con la aventura en el camino en forma de misterios amenazadores que le salen al paso, tras los que acechan bandidos siniestros dispuestos a todo con tal de salirse con la suya. El hecho de estar solo, y muchas veces en terreno desconocido, le obliga a contar únicamente consigo mismo para salir del apuro y de las trampas que los gánsteres de turno le tienden para acabar con él.

En la primera aventura, la maravillosa "Jacques Le Gall contre l'ombre", publicada en *Pilote* al ritmo de una página a la semana durante 61 entregas, una serie de gags humorísticos introductorios da paso a una sucesión de elementos inquietantes y golpes de efecto, sucesos y giros inesperados que hacen avanzar la acción a un ritmo trepidante con un interés y un suspense crecientes, sin detenerse y sin tiempos muertos hasta el apoteósico final. Ya en ese primer episodio el joven protagonista se ve inopinadamente perseguido por la policía y por los lugareños, metido hasta el cuello en un asunto que le sobrepasa y que no entiende, que de alguna manera prefigura la "caza del hombre" a la que, en épocas diferentes, serán sistemáticamente sometidos Eric Lerouge y Blueberry.

JACQUES LE GALL "L'OMBRE" contre

RÉSUMÉ. — Les gendarmes croient sur l'attentat que Jacques Le Gall vient de subir à Pierrefeu.



Fragmento de plancha publicado en *Pilote* el 19 de mayo de 1960.

Es de reseñar que aquí el dibujo de MiTacq, eficaz en *Les Castors*, alcanza cotas de calidad quizás aún mayores. La primera se publicó en *Spirou* en color, mientras que *Jacques Le Gall*, por razones de paginación, fue publicada en *Pilote* en blanco y negro, y en planchas de mayor tamaño, a razón de cinco tiras por página en vez de las cuatro tradicionales. En vez de limitarse a emplear el procedimiento habitual, dibujo en blanco y negro para ser posteriormente coloreado en la revista, MiTacq recurrió a un amplio abanico de grises con la técnica de la aguada, cuidando además el dibujo al máximo y dando así una mayor sensación de vida, de realismo, a la historia, perfectamente en consonancia con el magnífico guión de Charlier.

Jacques Le Gall prolongó su andadura en *Pilote* durante siete años, a lo largo de seis densas, intensas e intrincadas historias bastante más largas que las 46 páginas habituales de los álbumes de Charlier. Encariñado con la serie, nuestro hombre decidió tomarse el tiempo que le hizo falta para llevar cada historia a buen puerto, ignorando los límites de paginación impuestos por la industria editorial[17]. Finalmente, este estupendo cómic acabó su andadura en 1967, quizá por el exceso de trabajo de Charlier, quizá porque *Pilote* había cambiado demasiado para seguir manteniendo en sus páginas una serie tan claramente juvenil como ésta.



TANGUY Y LAVERDURE

Al principio, esta serie se llamaba simplemente *Michel Tanguy*, pero el protagonismo, carisma y simpatía del compañero de fatigas del titular de la misma fueron tales que los dos héroes acabaron compartiendo el título.

Un simple vistazo a las primeras páginas de la primera aventura deja perfectamente claro de qué se trata. Si *Jacques Le Gall* es la repetición del esquema de *Les Castors* para *Pilote*, *Michel Tanguy* lo es a su vez de *Buck Danny*. Con una diferencia sustancial más importante de lo que parece a primera vista: Michel Tanguy es un piloto de la aviación francesa, no de la americana, y, por eso mismo, un personaje mucho más próximo, más real, más carnal, para el público francófono y, sobre todo, francés, que lee sus aventuras. El ambiente es francés, la mayoría de las historias se desarrollan en Francia, una Francia, un Dijon, un París, minuciosamente retratados, que hacen que el lector se sienta como en su casa, ya que es su mundo el que de alguna manera se describe en sus páginas, y no otro lejano e inaccesible y por ello mítico e irreal como son los Estados Unidos y los pilotos estadounidenses de *Buck Danny*. El protagonista, Michel Tanguy, aunque en muchos aspectos sea un doble de su colega americano, el héroe superdotado, inteligente, militar perfecto y demás, es, quizá precisamente por ser francés, más próximo, menos estirado, más amigable, más risueño, más humano, más simpático. Ernest Laverdure, por su parte, aunque alto de estatura, físico un tanto desgarrado y de facciones rayanas en lo caricaturesco, es el equivalente perfecto de Sonny Tuckson, idéntico a él en todo, en su gusto por los coches veloces y las ropas ridículas, en sus líos de faldas y en sus payasadas y catástrofes variadas. No hay aquí un equivalente de Jerry Tumbler, reconociéndose así implícitamente el papel de comparsa que dicho personaje ocupa en su serie. No en vano se puede decir que *Michel Tanguy* es una versión "perfeccionada" de *Buck Danny* y en ella se intentan pulir los posibles errores de la segunda.

La temática, el ambiente, los ingredientes y la estructura de los relatos, el desarrollo de la trama, todo es idéntico a *Buck Danny*: la vida cotidiana y los problemas de los pilotos, la prueba de prototipos, los espías y saboteadores, las hazañas bélicas en países más o menos imaginarios... Hasta el punto de que bastantes argumentos de una serie parecen calcados en los de la otra: "Mission Spéciale", en la que Laverdure se ve engañado por la encantadora Corine, en realidad una espía, que acaba purgando sus culpas al intentar avisar a nuestros héroes de que el avión ha sido saboteado y ser abatida por sus cómplices, reúne elementos de dos episodios de *Buck Danny*: "Opération Mercury", en la que la deslumbrante Lulu Belle engatusa a Sonny con los mismos propósitos, y "X-15", en la que la hermosa y traidora Pat muere exactamente en las mismas circunstancias. La lista de ejemplos sería muy larga, y es que ésta es otra: Charlier suele repetir, al parecer sin darse cuenta, elementos e incluso argumentos enteros empleados anteriormente en una serie distinta.



Michel Tanguy flanqueado por sus creadores, Charlier (a la izquierda) y Uderzo.

No es de extrañar, tras los problemas que tuvo Charlier con *Buck Danny*, que en *Michel Tanguy*, aun arrancando en 1959, y en la base militar de Meknes —en aquella época Marruecos aún era territorio francés—, no se refleje para nada la delicada situación que vivía la sociedad francesa en aquel tiempo, empezando con la guerra de Argelia y acabando con el Mayo del 68. Igual que *Buck Danny* ha sido acusada de proamericana e imperialista, a *Tanguy* se le ha reprochado ser una especie de abanderada de la "grandeur" francesa del general De Gaulle, además de hacer propaganda del ejército del aire francés, de la empresa fabricante del mítico caza Mirage —no en vano la serie entera parece dedicada a alabar las maravillosas virtudes del avión, que todos los espías del mundo quieren robar— y, claro está, de la política exterior francesa. Esto último es especialmente evidente en el álbum "Les pirates du ciel", en el que se loa la presencia de Francia en el África negra y en el que el argumento gira en torno al intento de impedir un atentado nada menos que contra un personaje real de la época, el presidente del Chad, Yamago, buen amigo de los intereses franceses en la zona.

Por lo demás, las aventuras de *Tanguy y Laverdure* se circunscriben generalmente al área mediterránea: Francia, Oriente Medio... En cierto modo, parece como si Charlier tuviera repartidas las áreas de influencia de sus dos equipos de héroes del aire, de forma que unos no invadieran el territorio de los otros. Aun así, el lector se ve agradablemente sorprendido cuando se encuentran en el transcurso de sus aventuras; eso sí, brevemente, nada de *crossovers* al estilo americano: “Les Anges Bleus” (*Buck Danny*) o “Canon Bleu ne répond plus” (*Tanguy*). En “Le pilote au masque de cuir”, continuación del primero, Sonny y Laverdure hacen buenas migas, compartiendo patinazos y pequeñas catástrofes.



Plancha de Uderzo correspondiente al tercer episodio de la serie: “Danger dans le ciel”.

El dibujante de los ocho primeros episodios —habría que hablar en realidad de siete, pues el primero, de 84 páginas, se reeditó en dos álbumes— fue Albert Uderzo, que comenzó la serie al mismo tiempo que *Astérix* y que durante siete años, hasta 1966, simultaneó su trabajo entre las dos, que se publicaban al ritmo de una página por semana. Su estilo extremadamente minucioso y detallista, y por tanto, bastante lento, y la creciente popularidad del pequeño galo le obligaron a dejar *Tanguy* en beneficio de aquél, que pasaría a publicarse en entregas de dos páginas. En todo caso, pese a la perfección de su trabajo y de la facilidad con que pasaba de un estilo al otro, nunca se había sentido del todo cómodo realizando dibujo realista; es llamativa a este respecto su tendencia a la caricatura, no sólo en las facciones y expresiones de Laverdure, que realmente, a veces, parece escapado de un cómic humorístico, sino en la a menudo excesiva gesticulación y expresividad de los personajes y el aspecto gorillesco de muchos de éstos, especialmente de los malvados de turno, casi siempre auténticos antropoides. Hay que resaltar, con todo, su maravilloso trabajo dibujando aviones y aparatos de toda clase, cometido en el que no tiene nada que envidiar a un peso pesado como Victor Hubinon.

Con la búsqueda de un nuevo dibujante para la serie[18], a Charlier le ocurre con Jijé lo mismo que dos años antes al buscarlo para *Blueberry*, sólo que al revés: recurre a él para que le recomiende a alguien, y es el mismo Gillain el que se ofrece para el puesto. Dicho y hecho, el ya veterano dibujante se hace cargo de la serie, a partir de 1966, desde el episodio “Mission Spéciale”. Jijé es muy diferente de Uderzo; su estilo es mucho más espontáneo, no tan realista, menos preciso y detallista, más “oscuro” y sombrío, hecho de vigorosos trazos y manchas de pincel, más propio de un *western* como su *Jerry Spring* o *Blueberry* —en el que había participado recientemente— que de una historia de aviación. Y, sin embargo, el resultado es excelente, pues Jijé es un narrador nato y cuida el dibujo de aviones y máquinas al máximo; su trabajo, en ese aspecto, no tiene apenas nada que envidiar al de Uderzo o Hubinon. Si algún reproche hubiese que hacerle, sería precisamente su excesiva tendencia a la caricatura, aún más pronunciada que en el caso de Uderzo cuando se trata de las escenas humorísticas protagonizadas por Laverdure, en que roza lo grotesco.

A mi juicio, esta segunda etapa de *Tanguy et Laverdure* es, en más de un aspecto, superior a la primera: los argumentos se vuelven más intensos, más dramáticos, más espectaculares. Tras “Les Anges Noirs”, ambientada en América Latina, con su correspondiente conflicto entre dos países ficticios, se suceden una serie de aventuras en dos partes: “Destination Pacifique” y “Menace sur Mururoa” llevan a nuestros héroes a Tahití, donde deshacen un complot para sabotear las pruebas nucleares francesas —los villanos de turno no son Greenpeace, como ocurrió años después en la vida real, sino una fanática organización compuesta por chinos y japoneses ansiosos de expulsar a los europeos de esa parte del mundo —; “Lieutenant Double Bang” y “Baroud sur le désert” les hace participar, saltándose las órdenes recibidas, en una guerra contra una compañía petrolífera sin escrúpulos que ha derrocado a su amigo Azraf, soberano del emirato árabe de Sarrakat; actitud, que, dicho sea de paso, distingue también a nuestros héroes de su modelo americano ... Finalmente, “Les vampires attaquent la nuit” y “Le terreur vient du ciel”, aventura trepidante en la que, rozando casi la ciencia ficción, una misteriosa organización dirigida por un no menos misterioso supervillano al estilo de las películas de James Bond chantajea a Francia entera; esta historia es excelente pero, al mismo tiempo, es en exceso increíble para los parámetros en los que se mueve la serie, y le hace acabar a uno la lectura con un sabor agri dulce; con este episodio concluye la segunda etapa de la serie. Detalle divertido, en una escena aparece Laverdure viendo en la televisión nada menos que *Les chevaliers du ciel*. Paralelamente, en los extras *Super Pocket Pilote*, se publicarán una serie de historias de 16 páginas a tamaño reducido ambientadas en los años mozos de los dos protagonistas, cuando comenzaban su carrera como pilotos.



Página de Jijé en "La terreur vient du ciel", decimosexto episodio de la serie.

A partir de esa fecha (1971), *Tanguy et Laverdure* entra en decadencia, como consecuencia de no contar desde entonces con una revista fija donde aparecer, y como de hecho ocurrirá con *Barbe-Rouge* y *Blueberry*, publicados desde entonces a salto de mata, dejando pasar muchos años entre una historia y otra y sin saber cuándo, dónde ni quién la va a reemprender. Los dos álbumes siguientes, "Mission Dernière Chance" y "Un DC8 a disparu", que de nuevo se desarrolla en Sarrakat, se publican en *Tintin France* a partir de 1975, pero la historia está menos elaborada, tanto a nivel de guión como de dibujo; se nota el cansancio de los autores. En 1979, con "La mystérieuse escadre Delta", realizada para *Super As*, la cosa se anima cuando nuestros dos héroes, a causa del lío anterior, son obligados a dimitir provisionalmente del Ejército del Aire, y acaban siendo contratados por una extraña compañía aérea que, sin ellos saberlo, es una tapadera de los servicios secretos franceses, para realizar operaciones clandestinas en África. Fruto de los nuevos tiempos, consciente sin duda de la necesidad de poner al día unos personajes nacidos en otra época, Charlier sustituye la *grandeur* y las banderas tricolores al viento que habíamos visto en los años sesenta por una imagen menos complaciente, más subterránea y sucia, casi sórdida, de las intervenciones en otros países del mundo.

La saga de Tanguy y Laverdure ha proseguido en varios álbumes más realizados a lo largo de los años ochenta con dibujos de Patrick Serres, que continuó "Opération Tonnerre", siguiente episodio de la serie, allí donde lo dejó inconcluso Jijé a su muerte, imitando su estilo, aunque luego Serres se ha ido acercando más, quizá demasiado, al de Frank Robbins. El último álbum escrito por Charlier, "Surviv Interdit", está dibujado por Alexandre Coutelis, dibujante correcto pero muy alejado de los logros de Uderzo y Jijé.

Tras el cambio de siglo se han realizado nuevos álbumes de *Tanguy et Laverdure*, ya en manos distintas de las que les dieron vida a lo largo de tantos años, pero cuya única aportación es la puesta al día de toda la parafernalia tecnológica que rodea a la serie, no logrando apenas captar el interés del lector.

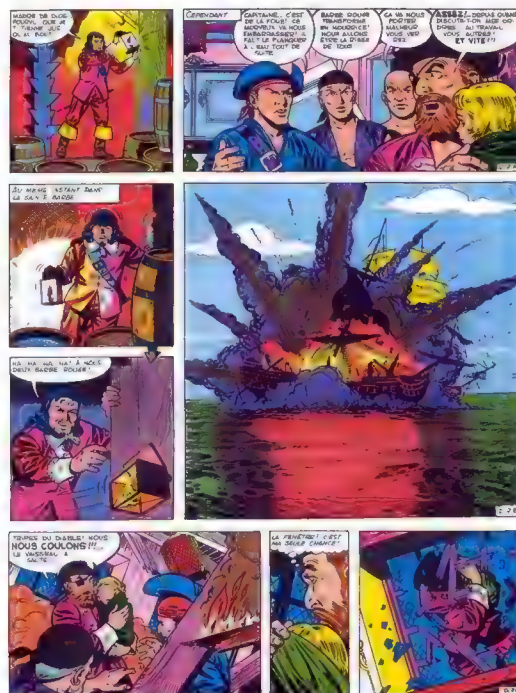


BARBARROJA

Para muchos, las historias de piratas pueden ser un tema aún más pasado de moda incluso que las de boy scouts. En efecto, hace decenios que la piratería dejó de ser un género recurrente para los relatos de aventuras, tanto en la literatura como en el cómic y en el cine. El problema quizá sea que vivimos en una época demasiado cínica y materialista como para tomarnos en serio narraciones de héroes que recorren el océano a la barra del timón de un bergantín con diez cañones por banda. Los esporádicos casos que se han dado en las últimas décadas, o han sido de calidad dudosa o no han tenido continuidad. Sin embargo, cuando en 1959 *Barbe-Rouge* salió a la luz, todavía era un género aceptado por el público, y Charlier tuvo la habilidad de convertirlo, al menos durante diez años, en una de sus series más celebradas. Desde mi modesto punto de vista, logró casi una obra maestra, sólo superada por *Blueberry*.

Diez años antes, Charlier había reunido una copiosísima documentación para la realización, con Hubinon, de *Surcouf*, incluyendo datos sobre las muchas tretas empleadas realmente por este célebre corsario a lo largo de sus hazañas marítimas. Parece ser que aquella serie le supo a poco, y, de nuevo con Hubinon, apasionado de los buques de vela como lo era de los aviones, emprendió *Barbe-Rouge*.

La presentación del primer episodio, "Le Démon des Caraïbes", como también es conocida la serie, tiene garra y ya lo dice todo: «La prodigiosa aventura de un muchacho arrojado en medio de los combates sin cuartel y los abordajes desesperados en los que se enfrentan piratas y marinos del rey en los tiempos prodigiosos de los buques de vela... Con Victor Hubinon y Jean-Michel Charlier, penetraréis en el mundo brutal y colorido de los filibusteros y los hermanos de la costa, cuyos pabellones negros sembraban el terror en los siete mares...»



Arranque de la serie cargado de acción en las primeras planchas de "Le démon des Caraïbes".

La historia arranca cuando, una mañana de 1715, el pirata Barbarroja —así lo llamaré a partir de ahora, por ser de esta manera como fue traducido en su edición española— al mando del *Halcón Negro* (*le Faucon Noir*) aborda un galeón español en el mar Caribe. Su sola apariencia es ya poderosa e inquietante: pelirrojo, barbudo, con una casaca del mismo color, un sombrero de tres picos negro como las alas de un cuervo y con un parche en el ojo derecho, espada en mano, lanzando a sus hombres al asalto a voz en grito. Es astuto y audaz, pero al mismo tiempo cruel como el demonio; se apodera a sangre y fuego de la nave y luego, cuando los tripulantes se rinden, se les ríe en la cara diciéndoles que él no hace prisioneros... Pero sin embargo, queda en su corazón duro como la piedra algo de ternura: en un camarote descubre a un niño, apenas un bebé, cuyos padres han muerto durante la batalla. Lejos de matarle, como pretenden sus hombres, decide quedárselo y adoptarlo como hijo suyo. Lo lleva a la isla donde tiene su escondite secreto y confía su educación a sus hombres de confianza, personajes, por otra parte, menos endurecidos que él: el viejo Tres Patas, que además de astuto como un zorro, aunque pirata, está versado en muchos asuntos y conoce el latín y el griego, y el negro Baba, más fuerte de lo que el suave dibujo de Hubinon permite suponer, que siente una devoción total por Barbarroja por haberle rescatado de la esclavitud. A partir de ese momento, los tres hombres serán la familia del pequeño. Eric, como es bautizado, crece y se convierte en un muchacho hecho y derecho. Barbarroja, entonces, lo envía a estudiar a la Academia

Naval de Londres, con una identidad falsa, para que se convierta en su sucesor, en el nuevo e implacable Demonio del Caribe. El pirata quiere que él prosiga su lucha sin cuartel contra la sociedad, podrida y corrupta, que ha hecho de él lo que es ahora, y de la que, paradójicamente, Eric procede sin saberlo, ya que su verdadera familia era de sangre noble. Pero entonces, Barbarroja es capturado por los ingleses y llevado cargado de cadenas a Londres para su ejecución. Eric, ayudado por Tres Patas y Baba, se las arregla para rescatar al hombre que él cree su padre del pontón en el que está encerrado. Perseguido por ello, rehúsa sin embargo huir con Barbarroja, al que ama, pero cuyos crímenes le horrorizan, y ha de escapar en solitario, con su cabeza puesta a precio...

Éste es el argumento del primer y espléndido episodio, desarrollado a lo largo de 62 páginas, que establece las bases sobre las que se va a desarrollar la saga en lo sucesivo. En la siguiente aventura, "Le roi des sept mers", Eric consigue escapar y, tras muchas aventuras, completar sus estudios en Saint Malo, en la Bretaña francesa. Es entonces cuando Barbarroja reaparece repentinamente y le cuenta su verdadero origen. No por ello Eric renegará de su padre adoptivo, máxime cuando, en el episodio siguiente, "Le capitaine sans nom", a resultas de un complot que intenta impedirle tomar posesión de la hacienda de sus verdaderos padres, acaba dando con sus huesos en la Bastilla, acusado de conspiración contra el rey de Francia; Barbarroja no dudará en poner París patas arriba para sacarle de allí. Eric, pese a todo, trata de abrirse camino en la vida como honrado capitán de buque mercante, en "Défi au Roi", pero cuando es descubierta su identidad como hijo del sanguinario pirata, es condenado a galeras. En "Le fils de Barbe-Rouge" encabeza un motín que, lejos de convertirle nuevamente en un fugitivo, acaba poniendo fin a sus tribulaciones, pues las hazañas que realiza contra los turcos son tales que consigue el perdón real[19].



Plancha correspondiente a "L'île de l'homme mort".

Hasta aquí, el resumen de los cinco primeros episodios de la serie, quizá los más emocionantes, que vienen a formar un primer ciclo de aventuras. Tras éste, y durante los años siguientes, se suceden varios episodios agrupados de dos en dos, en los que Eric y Barbarroja, aunque se mueven cada cual por su lado, acuden constantemente el uno al socorro del otro, sean cuales sean las circunstancias. En "Le vaisseau fantôme" y "L'île de l'homme mort", Barbarroja es traicionado y dejado por muerto por su segundo, Morales, con el objeto de apoderarse del tesoro del pirata Morgan; Eric, Tres Patas y Baba, que a partir de ese momento dejan a Barbarroja y pasan a ser los compañeros inseparables del joven, recorrerán medio mundo en busca del célebre tesoro, perseguidos por Morales, del que serán rescatados finalmente por Barbarroja, que, pese a todo, ha conseguido escapar de sus enemigos para salvar nuevamente a su hijo. En "La fin du Faucon Noir"—primera y segunda parte—, Eric es capturado por los españoles, que lo utilizarán como cebo para atrapar a Barbarroja; Eric consigue fugarse gracias a la ayuda de doña Inés, la prometida de don Enrique, el poco escrupuloso hijo del virrey de Cartagena, y logra rescatar a su vez a su padre adoptivo, que ha sacrificado barco y tripulación por salvarle, y que destruye la ciudad al escapar. Esta catástrofe desencadena una expedición internacional que cerca a Barbarroja en su isla ("Mort ou vif"), de la que Eric, nuevamente, consigue salvarle mientras una erupción volcánica aniquila a los piratas y a las tropas desembarcadas; justo entonces nuestros héroes caen en manos de Stark el Negro, rival de Barbarroja, que les obliga a conducirlo al escondite en que el viejo filibustero ha ocultado el producto de sus muchos años de fechorías, en "Le trésor de Barbe-Rouge"; la aventura concluirá con el exterminio de Stark y sus hombres a manos de los indígenas de Florida. "La mission secrète de l'Épervier" se centra en la expedición de socorro que, al servicio del rey, Eric y sus compañeros realizan hasta Fort de France, en la Martinica, asediada por los ingleses, en guerra con los franceses; finalmente tendrá que solicitar la ayuda de su padre ("Barbe-Rouge à la rescousse"), quien, a cambio, recibirá el perdón real y la oportunidad de poder abandonar su vida al borde de la ley. Unos canallas aún más sanguinarios que él estarán a punto de ponerle nuevamente en la picota, en "Le pirate sans visage", al capturarlo y hacerle responsable de las matanzas cometidas por ellos; nuevamente será Eric el que saque a Barbarroja del apuro.

Nuestro pirata se ha ablandado con la edad, quizá también por la influencia de Eric, y acaba arrastrando a éste a una nueva aventura para rescatar a una enigmática dama secuestrada por los piratas berberiscos, Carolina de Muratore, que resultará ser la heredera del trono del Ducado de Mantua, y víctima de una conspiración por cuenta del emperador de Austria. Éste es el comienzo de una nueva saga que llevará a nuestros héroes de Nueva Orleans hasta Italia y de Argel hasta Malta y Constantinopla, en "Sus au barbaresques", "Le captive des mores" y "Le vaisseau de l'enfer", quedando luego la epopeya interrumpida durante varios años a causa del nuevo rumbo seguido por *Pilote* y de la defección de Hubinon.



La maestría de Hubinon representando navios es innegable. Primera plancha del episodio "Barbe-Rouge à la rescousse"

Todo lo expuesto da una idea del contenido de las aventuras: acción continua, abordajes en alta mar, conspiraciones de toda clase, fugas increíbles, persecuciones, tormentas y desastres naturales, viajes hasta el fin del mundo en busca de tesoros fabulosos... En estas historias, Eric y Barbarroja rivalizan en imaginación, astucia y audacia, planeando y llevando a cabo toda clase de tretas y estrategias para conseguir sus objetivos y salir de un apuro tras otro, muchas veces perseguidos por todos los barcos de guerra del mundo... Es una saga enormemente dramática, durante la que mueren centenares por no decir miles de personas, muchas de las veces a causa de Barbarroja, cuyos repetidos intentos de captura son, ya lo hemos visto, el *leitmotiv* de tantos episodios.

Caso casi único en el cómic de aventuras, si bien es Barbarroja el protagonista titular, ese protagonismo le es arrebatado en la práctica por Eric, pues no sólo sigue su propio camino durante casi todo el período clásico de la serie, sino que su padre adoptivo ni siquiera aparece en buena parte de los episodios. Después de todo, Eric es un personaje positivo y presentable de cara a los lectores —y a la censura—, un héroe en el sentido tradicional del término, respetuoso en principio con la ley, aunque no vacilará en quebrantarla cuando Barbarroja está en peligro, al menos si esa ley es la de españoles o ingleses, no la del rey de Francia. Sin embargo, el magnetismo, el carisma del pirata es tan fuerte, cuando reaparece, que eclipsa al mismo Eric, recuperando el protagonismo de la historia. Y es que, siendo, sobre todo en los primeros tiempos de la serie, un criminal, un asesino despiadado, en cierto modo es el favorito de los lectores; de alguna manera nos identificamos con él porque representa la libertad, la anarquía, el desafío y la lucha contra la sociedad y el poder establecido, contra las leyes y normas que nos limitan y encorsetan. Es valiente, diabólicamente astuto, capaz de las mayores hazañas, y el amor que siente por Eric es tal que de algún modo eso le redime ante nosotros. Con el tiempo, el viejo pirata renunciará a su vida de crímenes para ponerse al servicio del rey, lo que lo convertirá en un héroe más convencional, más políticamente correcto, navegando desde entonces al lado de su hijo. A decir verdad, este cambio, quizás inevitable, redundará en detrimento de la serie, al perder uno de sus elementos más interesantes.

Uno de los puntos fuertes de *Barbe-Rouge* es, indudablemente, el dibujo de Victor Hubinon. Ya desde el principio de la serie había consolidado su personalísimo estilo, quizá frío en exceso, un tanto rígido, que lo perjudica un poco en las escenas de acción, en las que los personajes resultan en exceso estáticos. Por contra, esa frialdad posiblemente sea la que más convenga a un tema sórdido como es realmente el de la piratería, a la hora de retratar un mundo tan inmisericorde como es el de los filibusteros y la sociedad de la que proceden y a la que combaten; los personajes son generalmente hombres duros, decididos, cuando no implacables, poco dados a dejar traslucir sus sentimientos, lo que casa perfectamente con la economía gestual y expresiva de los dibujos de Hubinon. Éste, por otra parte, es un artista consciente de sus limitaciones, especialmente a la hora de construir la figura humana y la caracterización de sus personajes, muchos de los cuales se parecen entre sí —Eric es clavado a Buck Danny, eso sí, con el mentón menos cuadrado, menos "americano"—, y recrea ese mundo en función de sus posibilidades, sin excederlas, realizando un magnífico trabajo. Su fuerte, ya lo hemos dicho, son los barcos, que construye maravillosamente, a la perfección, sin descuidar el menor detalle, dando a la serie una autenticidad de la que carecen muchos otros cómics de aventuras. Por el contrario, los fondos, como fortalezas, colinas, selvas, interiores de edificios y palacios, no están, a mi juicio, completamente conseguidos, me parecen un poco repetitivos y artificiosos, faltos muchas veces de realismo.

Barbe-Rouge fue interrumpida en 1968, al acabar el episodio “La captive des mores”. Hubinon estaba cansado de una historia que empezaba a prolongarse álbum tras álbum sin visos de acabar, y también descontento por la introducción por parte de Charlier de elementos a su juicio excesivamente fantásticos para la época en que se desarrollaba la historia, como la conversión del por enésima vez reconstruido *Halcón Negro* en un buque de guerra poco menos que de ciencia ficción, con cañones giratorios de calibre monstruoso y lanzallamas —echando mano del “fuego griego” de los bizantinos, cuyo secreto es descubierto por Barbarroja—. Charlier describe toda esta parafernalia de forma tan detallada y metódica que resulta plausible, y personalmente acepto su aseveración de que todo eso estaba ya inventado, al menos sobre el papel, en aquel tiempo, pero el caso es que no tenemos noticias de que existiese en el siglo XVIII un barco armado de esa manera, y por tanto, tengo que coincidir con Hubinon en que, en este aspecto, Charlier se excedió[21], sin por ello restar un ápice de interés a la historia. Hasta 1974 no se publicaría la continuación, ya directamente en álbum, por desgracia acabado de entintar por otras manos distintas de las de Hubinon, algunas páginas de forma especialmente chapucera. Con este relato, “Le vaisseau de l’enfer”, acabó la época clásica de *Barbarroja*.



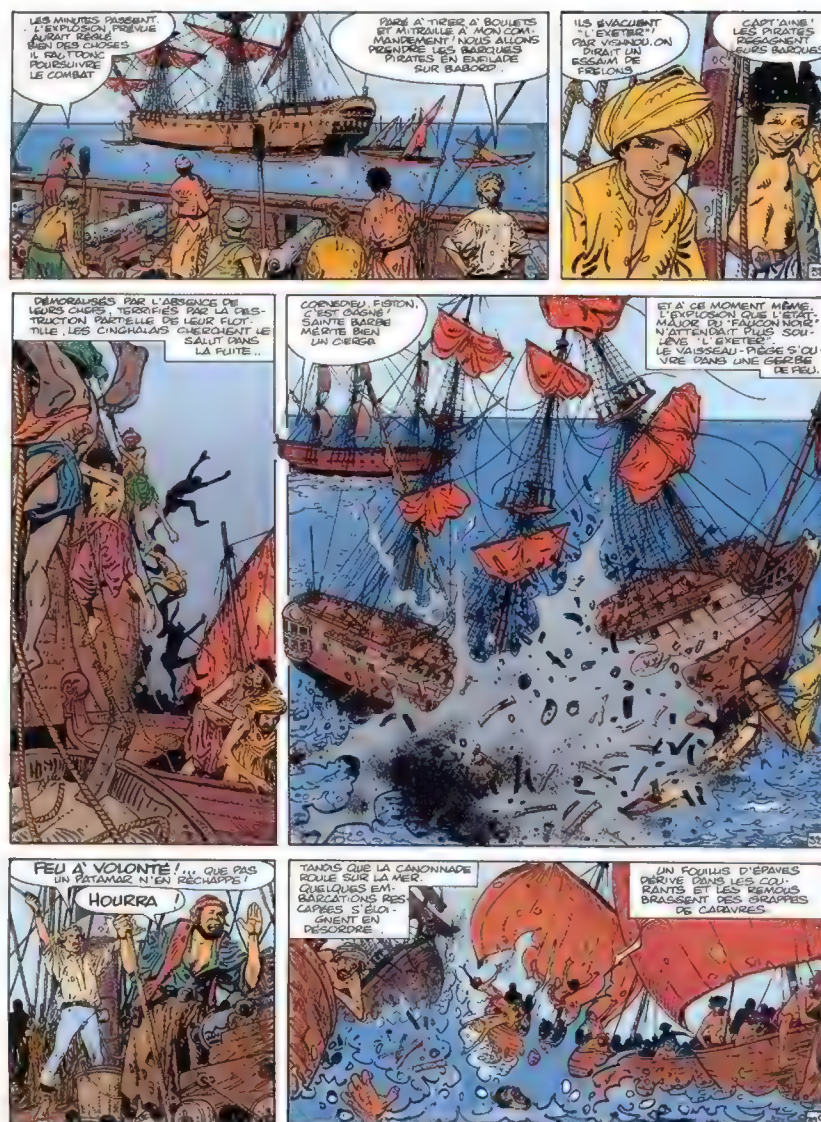
Jijé sustituye en la parte gráfica a Hubinon en “Raid sur la Corne d’Or”.

La saga de Carolina de Muratore no se reemprendió hasta 1979, con la publicación en *Super As* de “Raid sur la Corne d’Or”, en la que Jijé, nuevo dibujante de la serie[22], realiza un buen trabajo, quizá un poco *light* pero muy vistoso, al describir la incursión de nuestros héroes nada menos que en Constantinopla, liberando a la bella cautiva y llevándose como rehén al mismísimo sultán, hazaña con la que acaba, tantos años después y tras tantos vaivenes, la larga epopeya. Un nuevo ciclo empezó inmediatamente después, con “L’île des vaisseaux perdus”, de nuevo en el Caribe, pero el cierre de *Super As*, primero, y el fallecimiento de Jijé, a continuación, truncaron provisionalmente esta nueva y prometedora nueva época de *Barbarroja*. En cualquier caso, hay algo que falla en estos álbumes. Charlier comete errores argumentales garrafales, sólo explicables por su mala memoria y su manía de no releer su propia obra, que le hace olvidarse del papel exacto desempeñado por tal o cual personaje y repetir temas y argumentos sin darse cuenta; esto es especialmente notorio en el segundo álbum, increíblemente un *remake* casi exacto de “Le pirate sans visage”, en el que Barbarroja vuelve a caer exactamente en la misma trampa en la que cayó unos años antes. La pregunta que uno se hace es si nadie se ocupaba de releer sus guiones y advertirle de su error, ni siquiera el dibujante[23].

A lo largo de los años ochenta, la editorial Novedi se ocupó de publicar cinco álbumes más. En “Les disparus du Faucon Noir” se continúa la historia antes interrumpida; en ella, las primeras páginas dibujadas por Jijé dejan paso a un nuevo dibujante, Christian Gaty, que trata de imitar al maestro pero que muy pronto da rienda suelta a su personalidad, con un estilo casi caricaturesco pero muy vigoroso, con el que emprende “L’or maudit de Huapacac” y “La cité de la mort”, que culminan la epopeya iniciada en los álbumes anteriores, arrastrando a Barbarroja, Eric y demás a una terrible y extremadamente sangrienta aventura en busca de la ciudad perdida de los aztecas, en las selvas del Yucatán. Esta historia se resiente del trabajo un tanto mecánico de Charlier, tal vez no muy interesado ya en un cómic que acaso proseguía por motivos puramente crematísticos, y por los incongruentes cambios argumentales de un relato tan prolongado a lo largo del tiempo, en el que, por cierto, al menos una parte de los españoles, de nuevo el adversario, aparecen con una indumentaria más acorde con la época, aunque un tanto amejanada[24].

Paralelamente a la historia citada aparecieron otros dos álbumes, “Trafiquants de bois d’ébène” y “Les révoltés de la Jamaïque”, ilustrados por el excelente Patrice Pellerin, un dibujante muy realista de la escuela de Giraud, a la vez que eficaz narrador, que, por primera vez en la serie, reconstruye el siglo XVIII con un rigor encomiable, digno de los mejores representantes del cómic histórico. En estos álbumes, nuestros amigos luchan nuevamente con los españoles y, sobre todo, con los ingleses —peor tratados que nunca, dicho sea de paso— para liberar a los esclavos negros de Jamaica, aventura que supondrá el canto del cisne de esta serie excepcional.

Charlier, antes de morir, envió a Barbarroja, Eric y compañía al océano Índico, como corsarios al servicio del rey de Francia, en una nueva serie de álbumes que ya no pudo proseguir, dibujados por Gaty. El primer episodio de este nuevo ciclo, "Pirates en Mer des Indes", publicado en 1991 por Alpen, que retomó en esas fechas muchos de los personajes de Charlier, fue terminado de escribir por otro veterano del género, Jean Ollivier.



"Pirates en mer des Indes", guión inacabado de Charlier terminado por Ollivier.

Durante los años siguientes, primero con Alpen, luego con Dargaud, Ollivier prosiguió la serie, al principio con cierta solvencia, para ir haciéndose luego los guiones cada vez más rutinarios y carentes de imaginación y de fuerza. Incluso el dibujo de Gaty va perdiendo fuerza y se vuelve cada vez más desganado, sobre todo desde el momento en el que, quizás en un intento desesperado de fidelizar a los lectores veteranos, modificó su propia versión gráfica, notable por cierto, del personaje de Eric, para imitar la original de Hubinon; recurso un tanto aberrante con el que sólo se consiguió hacer perder personalidad al personaje y dar a esos álbumes un aspecto de refrito que no hizo sino acelerar la caída en picado de la serie.

En 1999 se produce un nuevo intento de revitalizar y actualizar *Barbe-Rouge* de manos del guionista Christian Perrissin, tratando de hacerla más realista y remodelando a los personajes, pero, sin ser un mal cómic, a la historia le falta fuerza, en parte a causa del dibujante, Bourgne, quien, aunque sabe ambientarla muy bien, carece del oficio para darle el empaque visual necesario. Más interés tiene la serie paralela *La jeunesse de Barbe-Rouge*, escrita igualmente por Perrissin y dibujada con más acierto por Daniel Redondo, en la que, a lo largo de cinco álbumes, se nos cuenta el largo y accidentado descenso a los infiernos que va paulatinamente transformando al protagonista, un joven, honesto y amable marinero bretón, en el despiadado y sanguinario pirata Barbarroja, terror de los siete mares.

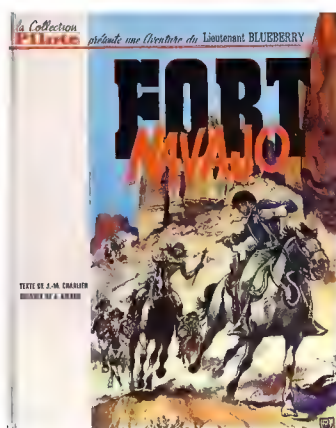
La serie regular, entretanto, fue interrumpida en 2004, quizás en espera de que algún nuevo equipo creativo sea capaz, tarea nada fácil, de recuperar el aliento épico que un día animó esta maravillosa saga de aventuras[25].



BLUEBERRY

Cuando aquel 31 de octubre de 1964 aparecieron en *Pilote* las dos primeras páginas de “Fort Navajo”, nada hacía pensar que llegaría a ser más que un *western* convencional, no muy distinto de *Jerry Spring*, de Jijé, o en todo caso una traslación al cómic de las constantes temáticas y estilísticas de las películas de Raoul Walsh y John Ford en las que claramente se inspiraba. Y, sin embargo, la serie, luego rebautizada como *Lieutenant Blueberry*, no sólo había de convertirse en un *western* excepcional, sino que acabaría rompiendo los moldes del cómic de aventuras franco-belga, incluyendo los establecidos por su creador, y se convertiría, en pocos años, en el título más importante del cómic europeo.

La evolución y transformación de *Blueberry* ha sido tal con el paso del tiempo que, más que ninguna de las otras series del autor, es imposible despacharla con un comentario general que abarque toda su andadura. Ésta, además, se divide en sucesivos ciclos narrativos muy bien definidos, cada uno de ellos con un principio y un final, excepción hecha quizá de las últimas aventuras escritas por Charlier.



“Fort Navajo” (seguido de “Tonnerre a l’Ouest”, “L’Aigle Solitaire”, “Le cavalier perdu” y “La piste des navajos”)

El arranque de la serie nos hace pensar en un protagonismo colectivo, en la historia de una guarnición en Arizona, apoyándose principalmente en el tándem Craig-Blueberry, oficiales y compañeros de caracteres completamente antagónicos: Craig es el oficial perfecto, un poco ingenuo, pero buen chico, de buena familia, impecablemente uniformado y fiel a las normas y ordenanzas militares; por el contrario, Blueberry, ya desde el primer momento, se nos presenta como un individuo íntegro pero desaliñado, indisciplinado, tramposo con las cartas, camorrista y con especial tendencia a hacer las cosas a su manera y no a la que le imponen sus superiores. Ya en las primeras páginas, en el encuentro de ambos, Blueberry, ignorando su identidad, echa pestes del padre de su compañero, el general Craig, con lo que queda igualmente expuesto lo que piensa de sus superiores. A partir de ese momento tenemos una idea clara de su personalidad, bastante diferente del héroe típico de Charlier; personalidad que se irá enriqueciendo con el transcurrir de la serie.

El conflicto con los apaches, la trampa tendida a Cochise y el asedio de Fort Navajo dan paso a la cabalgada de Blueberry en solitario hacia Tucson en busca de ayuda, misión con la que se convierte desde entonces y de forma definitiva en protagonista absoluto de la historia. Viene luego el reencuentro con el mestizo desertor Crowe, el rescate del pequeño Stanton de manos de los mescaleros responsables de la cruenta guerra, la azarosa escolta del convoy a Camp Bowie, que significa el comienzo de su rivalidad con Quanah-un-ojo, el belicoso y ambicioso apache que removerá cielo y tierra para impedir, incluso asesinando a Crowe, que Blueberry negocie la paz con Cochise. “La piste des navajos”, último episodio de la saga de los apaches, y en cierto modo un poco aparte de la historia principal, es también la primera aventura mejicana de Blueberry, en la que, con su lucha con el gobernador Armendáriz y la voladura de la mina de San Feliu, prefigura la futura saga de “Chihuahua Pearl”.

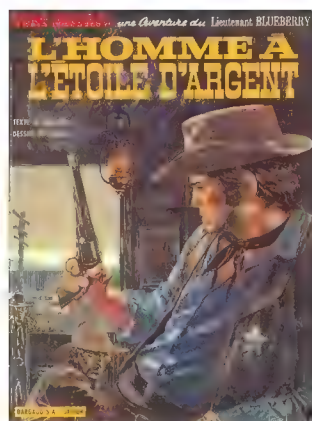
Efectivamente, estos primeros episodios conforman un *western* bastante clásico, pero impecablemente realizado. Gir es un dibujante recién llegado pero que empieza a demostrar de lo que es capaz; su estilo es sencillo pero agradable, vigoroso y lleno de vida y movimiento, y además demuestra que es un narrador nato. Discípulo aventajado de Jijé, muy pronto deja de imitar al maestro —que, por cierto, realizó bastantes páginas de “Tonnerre a l’Ouest” y de “Le cavalier perdu”, en ausencia de Giraud, sin que apenas se notase la diferencia[26]— para desarrollar su propio estilo. El quinto álbum anticipa, tanto temática como gráficamente, lo que va a ser *Blueberry* en el futuro inmediato. Nuestro héroe va cogiendo gusto a sus largas misiones en solitario —desechando ese uniforme con el que tan incómodo parece sentirse—, en las que emplea toda clase de tretas y artimañas, muchas veces tomadas prestadas de los pieles rojas, para salirse con la suya, argucias que serán una de sus principales señas de identidad en el futuro.



Primera aparición del héroe de la saga en "Fort Navajo" Un Blueberry con los rasgos de Belmondo que ya da muestras de su personalidad.

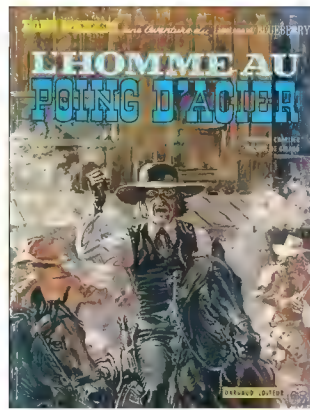
Hay otro aspecto en el que la serie se diferencia claramente de otras obras de Charlier: las tropelías y las traiciones que cometen los soldados norteamericanos con los indios, desencadenante directo de la guerra. Es cierto que todo ello es obra de un solo hombre, Bascom, el oficial ambicioso y resentido, racista hasta el fanatismo, pero ya marca la que será una de las constantes de la obra. De la misma manera que Blueberry es un personaje muy distinto de Danny y Tanguy, por ejemplo, aunque comparta varias de sus características, sería impensable encontrar nada semejante en las series de ambos héroes de la aviación. Hay que tener en cuenta, de todas formas, que la acción ocurre en otra época, lo que da una libertad a Charlier que no tiene al ambientar sus historias en la actualidad, donde, ya lo hemos visto, ha de andarse con pies de plomo. Por otra parte, su fuente de inspiración manifiesta es el filón inagotable del *western* cinematográfico, y al mostrar tales comportamientos no hacía sino reflejar el punto de vista crítico que ya era normal en las películas americanas.

Hay un buen número de personajes interesantes que quedan atrás definitivamente para no volver. Craig, el que aparentemente iba a ser su compañero de aventuras, un poco al estilo de muchos otros héroes de Charlier, no vuelve a aparecer después del cuarto episodio, y es una pena, porque, además de la simpatía que despierta en el lector, el contraste entre ambos personajes hubiera dado mucho juego a un reencuentro posterior; Bascom, el oficial despótico, ruin y asesino de indios, antecesor inmediato del general Allister; Crowe, el desertor y renegado, convertido en hermano de sangre de Blueberry, atrapado en el conflicto entre dos mundos opuestos e irreconciliables, sin pertenecer completamente a ninguno de los dos; O'Reilly, el intendente irresponsable, bebedor y causante del desastre que por poco acaba con él y con todos sus hombres a manos de los apaches. Todos estos personajes desaparecen, pero en su lugar, Charlier nos deja a uno de los secundarios más gloriosos del mundo del cómic, Jimmy Mac Clure, el viejo borrachín que, con sus mulas y su equipo de prospector, siempre en busca de la mina de oro que jamás encontrará, se convertirá desde ese momento en el compañero casi permanente y definitivo de Blueberry. Está también el jefe apache Cochise, aguerrido en la lucha pero noble de corazón, quien, muchos años después, habrá de reaparecer en una nueva etapa de la vida de Blueberry, esta vez como amigo incondicional suyo. Están los sudistas Finlay y Kimball, convertidos en forajidos en México, buenos chicos a pesar de todo, al menos aparentemente...



"L'homme à l'étoile d'argent"

Aquí no se trata de un ciclo propiamente dicho, sino de una sola aventura en un solo episodio. Blueberry ocupa provisionalmente el puesto de *sheriff* de un pequeño pueblo, metiendo en cintura a la banda de forajidos que tiene sometidos a sus habitantes. Una historia sencilla y poco original, con un tema que hemos visto tantas veces en el cine, pero muy bien contada y dibujada; Charlier se coge un poco los dedos con los preámbulos y el nudo de la historia, y el desenlace de ésta es un poco precipitado. Los dos autores desarrollan y perfeccionan su estilo antes de lanzarse a una empresa más ambiciosa en el ciclo siguiente.



“Le cheval de fer” (seguido de “L’homme au poing d’acier”, “La piste des sioux” y “Le général Tête Jaune”)

Este ciclo es en buena medida un *remake* del primero, pues el esquema argumental, y muchos de sus elementos, son los mismos. Esta vez el escenario no es Arizona, sino Wyoming, y los indios son sioux y cheyennes en vez de apaches y navajos. El conflicto con los indios estalla precisamente cuando Blueberry llega al campamento de la Union Pacific, que ocupa aquí el papel de Fort Navajo. Están el intento de negociación, saboteado esta vez por Steelfingers en vez de por Bascom; la partida de Blueberry en busca de ayuda para el campamento asediado; el tren de socorro que es atacado por los indios, que en cierto modo recuerda al convoy de carros de “L’Aigle Solitaire”; la nueva negociación auspiciada por Blueberry, esta vez con Nube Roja y Toro Sentado en lugar de Cochise... Es hasta cierto punto una repetición, sí, pero mejorada, corregida y aumentada, más espectacular, de la primera saga, con la aparición de personajes memorables, como la temperamental y enternecedora Guffie Palmer, que ha de dar aún mucho juego, y el pistolero Steelfingers, uno de los villanos más inquietantes y logrados, además de Red Neck, el nuevo compañero de fatigas de nuestro héroe, que, con éste y con Mac Clure, formarán el perfecto trío aventurero de la serie.

Uno tras otro, los elementos de lo que ha de llegar a ser la serie van ocupando su lugar: Blueberry va cada vez más desaliñado; es acusado de robar la paga de los trabajadores de la Union Pacific, es encerrado y está a punto de ser linchado...

El trabajo de Giraud es ya soberbio, página a página se ha ido convirtiendo en un gran dibujante, su dominio de la anatomía es total, sus viñetas son magníficas y espectaculares, pero lo mejor está aún por llegar.



Escena de “Général Tête Jaune” que nos retrotrae a la matanza del 7º de Caballería tantas veces escenificada en el cine.

El ciclo se cierra con un álbum excepcional, un relato que compone una unidad aparte, pues sigue argumentalmente al anterior, pero la historia que narra es muy distinta, e incluso desde un punto de vista estético es diferente y único. En “Général Tête Jaune” el ferrocarril queda atrás, y Blueberry y sus amigos se ven arrastrados por el arribista y genocida general Allister a una insensata campaña contra los sioux en las Colinas Negras. Allister, claramente basado en el legendario Custer, se convierte, con diferencia, en el personaje más ignominioso de la serie; Charlier y Gir nos presentan sin disimulo las carnicerías que el Séptimo de Caballería —sí, el mismísimo Séptimo de Caballería, por si las analogías con Custer no fueran suficientes— comete con los indios, mientras que Blueberry, que ha tenido que asistir impotente a la ruptura por parte de Allister de la palabra que él había dado a los sioux, apenas obedece las órdenes más que a regañadientes, y tan sólo combate por salvar su propio pellejo. Hay un antes y un después en el personaje: desde entonces se sentirá más y más desapegado de un ejército que le ha convertido, para los indios que habían confiado en él, en un hombre sin honor.

Esta epopeya en blanco y azul —el blanco de la nieve y el azul de los uniformes—, de enorme dramatismo y suspense, épica y extraordinariamente bien construida, narrada y dibujada, es una verdadera obra maestra, y marca el inicio de una larga serie de episodios absolutamente antológicos[27].



“La mine de l’allemand perdu” y “Le spectre aux balles d’or”

La mayoría de los críticos considera que con este dúptico *Blueberry* alcanza su punto más alto, y con razón. La historia arranca con Blueberry como *sheriff* provisional de un pequeño pueblo, Palomito, que nos recuerda a “L’homme à l’étoile d’argent”, y está resuelta con muy pocos personajes, sin las multitudes de episodios anteriores, lo que permite a Charlier emplearse a fondo en la caracterización de cada uno de ellos: Prosit Luckner, el canalla simpático de origen presuntamente aristocrático, embustero, engatusador, astuto y traicionero y más peligroso que un nido de serpientes de cascabel, con el que se inicia la trama, y con el que se escapa el ingenuo Mac Clure, más entrañable que nunca, traicionando la confianza que Blueberry había depositado en él, en busca de la fabulosa mina de oro que da título a la aventura; Cole y Wally, los dos pistoleros, joven, impetuoso y prepotente el primero, maduro, apacible y amistoso el segundo, pero precisamente por ello aún más peligroso que su discípulo, aunque no tanto como Prosit; y, para terminar, el enigmático “espectro”, cuya sombra amenazadora domina toda la segunda parte de la historia... Ésta prosigue con todos los personajes persiguiéndose unos a otros hasta los Montes de la Superstición y la Mesa del Caballo Muerto, donde han de enfrentarse, en un creciente clima de misterio, al insospechado secreto que aquélla esconde. Charlier construye la historia con rara perfección, tomándose todo el tiempo necesario, incluso excediendo el número habitual de 46 páginas, que en el segundo álbum alcanza las 52, manteniendo cuidadosamente el interés del lector y la tensión del relato en *crescendo* hasta el magnífico final, donde todo encaja sin dejar un solo cabo suelto. Giraud, por su parte, alcanza aquí la maestría total, no sólo en el soberbio acabado de cada uno de los personajes, sino en el apabullante y desolador paisaje rocoso y fantasmagórico que les rodea, culminando en el poblado indio abandonado.



Un guión perfecto de Charlier unido a la impecable puesta en escena de Gir. Fragmento de página de “Le spectre aux balles d’or”.



“Chihuahua Pearl” (seguido de “L’homme qui valait 500.000 dollars” y “Ballade pour un cercueil”)

La acción arranca presentándonos a un Blueberry que acentúa al límite todas sus características: desastrado, tan sucio que casi se le puede oler, descarado, indisciplinado y penderciario hasta el punto de derribar de un puñetazo a un superior —nada menos que el general MacPherson, consejero del presidente Grant—, y tan falto aparentemente de principios y escrúpulos como para aceptar la misión secreta que se le encomienda únicamente por el dinero que se le ofrece. Expulsado ruidosamente del ejército, y aunque todo no es en teoría más que un truco para mejor desempeñar su misión, lo cierto es que ya nunca más volverá a pertenecer realmente a un estamento militar en el que, en el fondo, en ningún momento se había sentido demasiado a gusto, y ya sólo volveremos a verle de uniforme en dos ocasiones: en su consejo de guerra y posteriormente disfrazado durante su nueva epopeya con los apaches.

La aventura le llevará, en compañía otra vez de Mac Clure y de Red Neck, nuevamente a Méjico, en busca del tesoro de guerra de los confederados, acosado primero por el comandante Vigo, luego por el gobernador López —reedición del difunto Armendáriz—, y por una serie de dudosos y ocasionales aliados, con la despampanante, encantadora, codiciosa y chaquetera Chihuahua Pearl a la cabeza. Chihuahua, con quien Blueberry habrá de mantener una ambigua relación amor-odio, que seguirá dando juego mucho tiempo después, es la primera mujer de peso en la serie. Tenemos a Trevor, el ex militar sudista depositario del secreto del tesoro, adversario potencial de Blueberry, al que éste acaba apreciando y admirando, y con el que las circunstancias le acaban impidiendo medirse; es el único personaje realmente íntegro de toda la saga, pues es el único que actúa en función de sus ideales y de la palabra dada, y no impulsado por la codicia. También ocupan un lugar fundamental los *jay-hawkers*, de nuevo Finlay y Kimball y sus muchachos, a los que el paso del tiempo ha ido cambiando, como a Blueberry; pero mientras que éste, pese a su cinismo, sigue siendo un buen chico, sus amigos sudistas se han endurecido hasta convertirse en unos individuos brutales, despiadados, asesinos absolutamente carentes de los principios más elementales; probablemente, más que ningún otro personaje o elemento de *Blueberry*, sean ellos, lo que fueron y lo que son, los que señalan más claramente al abrumado lector lo profundamente que ha cambiado la serie en apenas un lustro, como fiel reflejo de las transformaciones experimentadas en la forma de pensar de buena parte de la sociedad francesa —y especialmente, de los autores y lectores de cómics— en aquellos mismos años.



"Un dibujo minucioso, detallista [...] parece regodearse en la descripción de un mundo sucio, decadente y desconchado...". Fragmento de plancha de "Chihuahua Pearl".

El dibujo no hace sino subrayar el espíritu de la historia y el carácter de quienes participan en ella: nunca hemos visto a Blueberry más cínico y desaseado, ni personajes más patibularios o desarrapados, ni unas poblaciones tan sucias y destartadas como las que aparecen en estos capítulos: el trabajo de Giraud, minucioso, detallista, expresivo y vigoroso como nunca, parece regodearse en la descripción de un mundo sucio, decadente y desconchado físicamente y corrupto moralmente, donde prácticamente no aparece ni un personaje decente, donde todos, hasta los figurantes, parecen dispuestos a robarte, traicionarte o clavarte un machete en la espalda. Ya que estamos en ello, Méjico nos es presentado como un país lleno de vida, fuerza y colorido, pero al mismo tiempo sin más ley que la del más fuerte, y poblado por gentes sin escrúpulos. Los mejicanos, en efecto, no salen muy bien librados, ni en ésta ni en las demás historias de *Blueberry*, donde el que no es asesino a sueldo es ladrón de caballos, aunque, en honor a la verdad, en muchas de ellas, y especialmente en la saga que nos ocupa, tampoco nos encontramos mucha gente de bien al otro lado de la frontera.

La presentación y el nudo de la historia, desarrollados en los dos primeros álbumes a lo largo de una trama cada vez más complicada e intrincada, dan paso a una larguísima, trepidante y emocionante persecución que abarca la mayor parte del último álbum. Charlier echa toda la carne en el asador y llega aún más lejos que en el ciclo precedente, alargando la historia nada menos que hasta las 62 páginas[28]. Nunca fue *Blueberry* de lectura tan apasionante como en "Ballade pour un cercueil". El estilo de Charlier, por su parte, ha evolucionado también, y las largas parrafadas descriptivas —farragosas a veces, y a menudo repetitivas, pues no hacen sino reiterar lo que ya explican los dibujos— se acortan o suprimen, sin menoscabo de la comprensión del relato, que gana en agilidad.

La historia es muy violenta, incluso, a veces, un poco sanguinaria. No sólo mueren buena parte de los personajes, sino decenas de figurantes —casi todos ellos soldados y pistoleros mejicanos caídos como moscas, habitual carne de cañón cinematográfica, desde los *spaghetti westerns* a las películas de Peckinpah—. Nuestros héroes, en su huida hacia Río Grande llevando a cuestas el dichoso ataúd presuntamente cargado de oro del título, hacen volar a su paso medio Méjico con sus casi inagotables reservas de dinamita[29]. Todo ello para que, después de tantos peligros, tanta lucha y tanta sangre derramada, se acabe desvelando, al abrir el ataúd, que la tremenda aventura en la que tantas veces han estado a punto de dejar la piel no ha servido absolutamente para nada, y que el ansiado tesoro no existe.



Genial secuencia que prelude el próximo final de Trevor en "Ballade pour un cercueil".

Esta sorpresa final de Charlier, aunque debiera ser la guinda que redondeara una saga por otra parte genial, defrauda, sin embargo, cuando se nos explica, por boca de Vigo, las razones de tan monumental engaño. Y es que tales explicaciones, en exceso rebuscadas, no resisten el menor análisis. Podemos creernos que los mejicanos —es decir, Vigo, pues el pobre López no estaba en el ajo, y por tanto no podía saber que el dichoso tesoro de los confederados que tantos disgustos y hombres le estaba costando se lo había gastado Juárez para echar a Maximiliano— hayan intentado impedir que los yanquis descubran que ellos se quedaron el oro, pero es un absurdo llenar un ataúd de lingotes de plomo y volverlo a enterrar en vez de vaciarlo sin más. Y aún más que sea Vigo el que cuente a sus enemigos la verdad, cuando su papel en toda la historia consistía precisamente en impedir que la descubrieran. Último contrasentido: Blueberry es degradado y condenado, acusado de haber robado el tesoro, cuando, al contrario que el resto de sus compañeros, que escurren el bulto, es el único que comparece ante sus superiores para dar la cara y las explicaciones pertinentes, todo ello porque prefieren dar crédito —no entiendo muy bien por qué— a un mejicano desarrapado, que además es visiblemente parte interesada en el asunto. Tal falta de rigor es tanto más lamentable cuanto que cierra uno de los ciclos aventureros más impresionantes, intensos y logrados de la historia del cómic.



"Le hors-la-loi" y "Angel Face"

Charlier es astuto, y durante la mayor parte del relato, presentado como una continuación del ciclo anterior, nos hace creer que el leitmotiv sigue siendo el tesoro confederado. Sólo poco a poco el prófugo Blueberry, y con él el lector, va comprendiendo que alguien le ha ayudado a escapar de la prisión militar, y que está siendo manipulado con un objetivo diferente del que él suponía. Al final del primer álbum es desvelado el complot: Blueberry será el chivo expiatorio del inminente asesinato del presidente Grant.

El ambiente de la historia no es sólo muy diferente de su reciente aventura mejicana, sino también del de las historias anteriores, tanto en el espacio como, sobre todo, en el tiempo, y ese cambio va a determinar el futuro de la serie. Los grandes espacios desérticos y vírgenes van dando paso a ciudades que crecen y que se modernizan, gracias al ferrocarril, cada vez más presente en *Blueberry*; son ciudades florecientes llenas de burgueses con sombrero de copa o bombín, con sus comercios y hasta sus cuerpos de bomberos. Blueberry es, así, un personaje no sólo desclasado y marginado por esa sociedad y ese ejército que le han convertido en un fuera de la ley, sino que ya tampoco parece tener cabida en un mundo que progresa y se transforma a velocidad de vértigo, convirtiéndole en un anacronismo.

"Angel Face", episodio desarrollado en sólo 24 horas, es el nudo y el desenlace del relato, que tiene lugar íntegramente en el interior de la ciudad. Ni siquiera parece un *western*, sino más bien un *thriller*; baste decir que nuestro héroe ni siquiera monta un caballo a lo largo de todo el álbum. Nunca ha estado Blueberry más solo, abandonado y perseguido por todos, con su cabeza puesta a precio, acusado ahora además de atentar contra Grant, y obligado a contar únicamente consigo mismo y sus recursos para salir del atolladero. Una y otra vez está a punto de ser capturado o liquidado, y una y otra vez vuelve a escapar, y no sólo eso, sino que desbarata por completo los planes de los villanos, Blake y Angel Face, antes de huir y desaparecer en la explosión de la locomotora que pondrá punto final, y por bastante tiempo, quizá para siempre, a la historia del teniente Mike S. Blueberry...

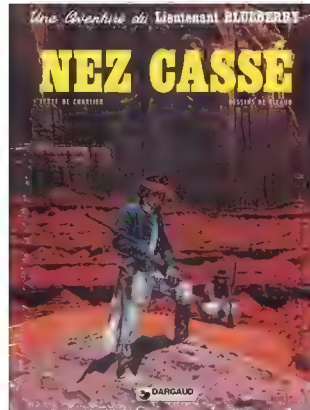
El primer álbum no es, desde un punto de vista estético, muy diferente de los anteriores, aunque, quizá por reflejar un mundo más "civilizado", van quedando un poco atrás el polvo y la suciedad, los personajes cochambrosos y desarrapados y los edificios destartados y de paredes descascarilladas de los episodios precedentes. Vemos incluso al mismo Blueberry afeitado y con la ropa lavada y planchada, como si, tras haber tocado fondo en cuanto a sucio y zarrapastroso, no pudiese sino parecer ahora hasta limpio.



Expresivo fragmento mudo de "Angel face".

Es la época de *Metal Hurlant*, en cuya gestación y primeros tiempos jugó Giraud tan importante papel, y cuando, tras un par de años de interrupción de la serie, se publica “Angel Face”, el genial dibujante ya ha completado su transformación en “Moebius”, y ello condiciona, para bien o para mal, no sólo este álbum, sino, en lo sucesivo, también el resto de la serie. El trazo de Gir se ha hecho más suave, más barroco, incluso un poco amanerado; es aún más detallista y perfeccionista, pero a la vez, o quizá por eso mismo, algo falto de fuerza y espontaneidad. Es *Blueberry* dibujado por Moebius, y con eso queda dicho todo. El nuevo *Blueberry* es distinto, pero sigue siendo *Blueberry*.

Hay un cierto tono irónico y jocoso en este capítulo que cierra una época y empieza otra diferente, en el que *Blueberry*, aun encontrándose en una situación angustiosa sin salida aparente, parece tomarse las cosas con cierto despego, un poco como un juego, durante el que es ayudado en momentos cruciales por diferentes personajes —mujeres o niños— que le echan una mano simplemente porque les parece un buen chico, trayéndoles un poco sin cuidado, al parecer, si es o no el asesino del presidente.



“Nez Cassé” (seguido de “Le longue marche” y “Le tribu fantôme”)

Una nueva y larga interrupción —esta vez por cuatro años, desde 1975 hasta 1979— separa las dos épocas en las que, en mi opinión, se divide *Blueberry*. Hasta entonces había sido una serie regular, publicada prácticamente sin interrupciones, a excepción de “Angel Face”. A partir de ese momento no se ha publicado sino a saltos y por una multitud de editoriales diferentes, pasando a menudo varios años entre un álbum y el siguiente, lo que ha redundado en una evidente, aunque relativa, decadencia de la serie.

“Nez Cassé” afina y consolida las características estéticas del anterior episodio: el vigor cede el paso al barroquismo, y las manchas de pincel, a las muy detallistas tramas a plumilla. Giraud compensa el amaneramiento de su estilo con su dedicación y perfecto acabado. Sigue siendo un gran narrador, y hace un buen trabajo en este álbum. Además, el público, tras varios años sin *Blueberry*, no puede por menos que recibir con alborozo esta nueva entrega.

Un nuevo *tour de force* consigue sorprender al lector, al no hacer aparecer a *Blueberry* —al menos, a cara descubierta— hasta la página 12. Esta vez, nuestro personaje, escapado milagrosamente de la explosión de la locomotora, está en el bando de los indios, donde ha encontrado refugio, y el viejo Cochise le ha nombrado nada menos que jefe de guerra de los navajos, nuevamente acosados por los blancos. *Blueberry* y los indios —en realidad, sólo la tribu de Cochise, unos pocos cientos de personas, el viejo jefe ya no parece ser el jefe supremo de los apaches— huirán y mantendrán a raya durante tres álbumes a la Caballería de los Estados Unidos, hasta alcanzar la salvación definitiva en Méjico[30].

Esta saga ha sido muy vilipendiada por su carácter *light* —debido quizás en parte por publicarse previamente en revistas juveniles, muy diferentes de *Pilote* en la mejor época de la serie—, ya que los apaches se comportan en ella casi como niños de coro y apenas matan a nadie; se alega como excusa el que están dirigidos por *Blueberry*, y que éste no quiere salvar a sus amigos indios a costa de la vida de nadie. Es cierto que nuestro héroe sigue siendo un buen chico, aunque en el pasado no ha hecho ascos a masacrar, cuando no ha tenido más remedio, a huestes de mejicanos, sudistas —paisanos suyos, además, en *La juventud de Blueberry*, a la que en breve me referiré—, indios —sí, estos mismos apaches con los que ahora juega a las cartas— y forajidos diversos. Pero matar soldados de los Estados Unidos habría sido excesivo[31]: no obstante, se trata de “los suyos”, de sus antiguos camaradas, de los que, en realidad, no ha renegado, además de que todavía —eso lo veremos al final del tercer álbum— guarda alguna esperanza de limpiar su buen nombre de las acusaciones que le han convertido en un fuera de la ley, lo que sería imposible si derrama sangre de sus ex compañeros de armas. En todo caso, todas esas idas y venidas, todos esos enfrentamientos y persecuciones sin que apenas perezca un solo blanco, son demasiado increíbles.

Como punto novedoso, tenemos a Chini, un nuevo personaje femenino importante, la angelical hija de Cochise, hermosa y coqueta como cualquier muchacha de su edad, decidida y llena de carácter y enamorada de *Blueberry*, al que los indios llaman Tsi-na-pah; y aunque al principio éste parece decidido incluso a casarse con ella, es finalmente Vittorio, su rival en cuestión de faldas y también en el liderazgo de la tribu, el que, inopinadamente y en contra de lo que la historia prometía, se quedará con la chica, con la bendición de nuestro héroe, que de pronto se desinteresa de ella; Vittorio, presentado como un contrincante duro de pelar y además un tanto sanguinario, acabará convertido en su hermano de sangre y obedeciéndole fielmente en todo. Estos cambios bruscos que trastocan y rebajan el tono —y el interés— de la historia, que empieza muy bien para acabar de forma un poco precipitada y poco convincente, parecen obedecer al cansancio de Charlier, que decide cambiar de pronto el rumbo que seguía la saga para volver atrás, retomar y resolver los conflictos que habían puesto a *Blueberry* fuera de la ley.



En "Nez Cassé" Blueberry debe demostrar su valor ante los navajos de una forma especial.

No quiero despachar el comentario de este ciclo sin recordar la inclusión del personaje de Wild Bill Hickock, el primer héroe oficial del Oeste que hace su aparición en la serie, sólo que presentado aquí como un cazador de recompensas poco escrupuloso a la caza de Blueberry; y también al siniestro Eggskull, sanguinario cazador de indios, que sobrevivió —aunque no muy cuerdo— a su propio escalpado por parte de los pieles rojas, personaje que habría dado mucho más juego en los dos restantes episodios de la saga si se hubiese mantenido el tono inicial. Reencontramos también a partir del segundo álbum a Mac Clure y Red Neck, y también a Chihuahua Pearl, todos en ayuda —más vale tarde que nunca— de su viejo compañero de fatigas.

Por lo demás, el dibujo de "La longue marche" y "La tribu fantôme", aunque bien realizado, en un estilo más Giraud y menos Moebius, se resiente del escaso acabado de algunas páginas, y también de la evidente intervención de los ayudantes de Gir, menos inspirados que el maestro.

A partir de aquí, no podemos hablar propiamente de un nuevo ciclo, sino de una serie de episodios correlativos en los que Charlier va zanjando, una tras otra, las cuentas pendientes de Blueberry:

"La dernière carte" es, a mi juicio, uno de los álbumes más flojos de la serie, más por el dibujo que por el guión, aunque éste tampoco está en su punto más alto. En esta historia, Blueberry y sus amigos regresan a Chihuahua en busca de Vigo para obligarle a retractarse y proclamar su inocencia ante las autoridades yanquis. Vigo se ha convertido en nuevo gobernador y está a punto de fusilarles, pero en eso fallece el presidente Juárez, protector del primero, lo que le supone la destitución y a su vez la condena a ser fusilado. Nuestros amigos tendrán que ayudarlo a escapar a cambio de obtener su confesión. Nueva ensalada de tiros y nuevo regreso precipitado a través del río Conchos en dirección a la frontera...

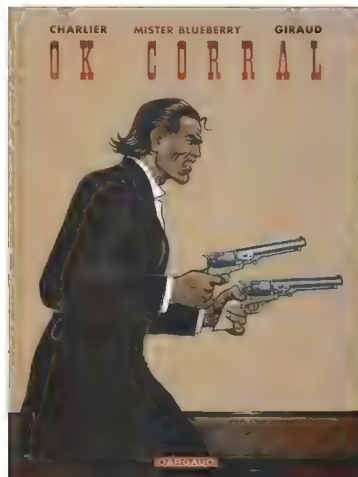
Para ser ecuánime, la historia no está mal, pero está contada de forma un poco mecánica, y los problemas se resuelven para Blueberry demasiado fácil y rebuscadamente. Charlier quiere acabar con el interminable culebrón, y quiere hacerlo ya, pero le falta el vigor de antaño. El dibujo de Giraud es bueno, pero blando, incluso, para mi gusto, demasiado "limpio", en comparación con la apoteósica "Ballade pour un cercueil"; parece como si, entre ambos episodios, Vigo hubiese repintado toda Chihuahua y obligado a todo el mundo a lavarse, afeitarse y plancharse y vestirse con la ropa de los domingos. Fallo además de ambientación, pues los soldados llevan uniformes demasiado modernos, más próximos a los de los tiempos de la revolución, cuarenta años más adelante, que a los que vestían sólo unos años antes en "Chihuahua Pearl".

"Le bout de la piste" es, por el contrario, una agradable sorpresa. El interés de la serie sube de pronto varios enteros. Sin lograr el aliento de sus mejores momentos, el guión está escrito con ganas, e incluso el dibujo tiene de pronto bastante más fuerza. Con la ayuda de sus amigos, Blueberry vuelve a enfrentarse a Kelly, Blake, Angel Face y compañía, con el propósito de limpiar su nombre, ahora del intento de asesinato contra Grant. Su reaparición es aprovechada por los conspiradores para endilgarle otra vez el mochuelo, pues se disponen a cometer un nuevo atentado. Blueberry, naturalmente, lo desbaratará, descubriendo, y dando muerte además, al cerebro de la conspiración, el golpista que pretende convertirse en dictador de los Estados Unidos: como todo el mundo sospechaba desde **"Le hors-la-loi"**, éste resulta ser nada menos que el general Allister. Con este episodio, el ciclo comenzado tantos años atrás queda definitivamente cerrado, Blueberry rehabilitado, y, además, queda zanjada la cuenta que, de algún modo, quedó pendiente tras aquella mirada asesina del final de "Général Tête Jaune".



"Arizona Love", publicado en 1990, cuatro años después que el anterior, viene a ser el epílogo del epílogo, pues, una vez resueltos todos los problemas de Blueberry, éste decide volver a por Chihuahua Pearl. Y es que, tras su último encuentro, ha descubierto no sólo que ella le gusta —curioso, pues el final de "Ballade pour un cercueil" no hacía esperar tal giro argumental; ah, el amor—, sino que la chica le corresponde, sólo que —a fin de cuentas, Chihuahua Pearl sigue siendo Chihuahua Pearl— prefiere casarse con un ricachón. Como ahora también él lo es, gracias al botín que Vigo le traspasó al morir, la rapta en plena ceremonia matrimonial con el potentado Stanton y se la lleva consigo a su escondite del desierto. Chihuahua Pearl acaba acostándose con él —primer desnudo de la serie, después de veintiséis años de andadura—, pero le abandonará llevándose todo su dinero, que ella estima es su parte del botín de "Ballade pour un cercueil". En mitad del relato, completamente atípico y novedoso, hasta ese momento muy interesante, Charlier nos deja, de forma definitiva.

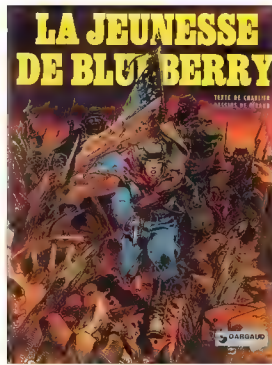
Es Gir el que acaba la historia, un poco de cualquier manera, dándole un tono de comedia de enredo sin gracia, reduciendo a Blueberry al papel de un payaso alcoholizado que recupera finalmente el botín pero, generosamente, deja la mitad en manos de Chihuahua. En la última viñeta, nuestro héroe se marcha, quizá para siempre.



"Mister Blueberry" (seguido de "Ombres sur Tombstone", "Geronimo le apache", "O.K. Corral" y "Dust")

Hacen falta cinco años más para que Giraud se decida a continuar la serie interrumpida con la muerte de su creador literario, y empieza con mejor pie de lo que cabía esperar tras su trabajo como guionista en "Arizona Love". No intenta imitar el estilo de su compañero Charlier, pero al menos, de momento, es fiel con el personaje. Blueberry es ahora un civil en toda regla, sin lazo alguno que le una con el ejército, convertido en jugador profesional. Es en Tombstone donde le volvemos a encontrar, convertido en una leyenda viviente del Oeste —estatus que subraya el personaje del escritor, hilo conductor del relato, que atraviesa medio continente en su busca para inmortalizar sus hazañas—, jugando una partida interminable mientras otras leyendas, éstas reales, se mueven a su alrededor: Wyatt Earp, anunciando ya su duelo en el O. K. Corral, y el último jefe indio, el apache Gerónimo, en una interesante trama argumental que en el primer álbum aún no está del todo claro adónde ha de conducirnos. Giraud construye su relato con calma, pausadamente, introduciendo a un sinfín de personajes, a modo de historia coral como, de hecho, empezó la serie con "Fort Navajo". El dibujo es bueno, minucioso y esmerado, la obra de un profesional que trabaja a gusto y tomándose todo el tiempo que necesita para llevarla a buen puerto.

Sin embargo, las sucesivas entregas de la historia, prolongada de forma interminable a lo largo de toda una década, van difuminando esa impresión inicial. Gir complica innecesariamente el relato con más personajes, peripecias e hilos argumentales, repletos de incoherencias y sinsentidos, incluyendo un larguísimo y absurdo *flashback* de la vida de Blueberry que se sitúa justo antes de su traslado a Fort Navajo y que no aporta nada, más bien al contrario, desvirtúa al personaje, igual que la historia principal acaba chirriando con todo el resto de la serie. Gir es un gran narrador gráfico, un soberbio dibujante —aunque en algunos momentos de esta saga es evidente que trabaja con cierta desgana- y no escribe mal, pero es evidente que, por mucho que en el pasado su contribución había enriquecido significativamente los guiones de Charlier, aquí no está ni de lejos —muy pocos habrían estado— a la altura del maestro. El tiempo, al final, ha acabado demostrando que hubiese sido mejor que Blueberry hubiese concluido, definitivamente, con la muerte de su creador.



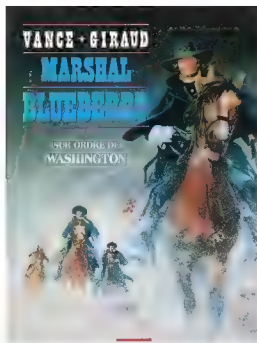
LA JUVENTUD DE BLUEBERRY

En la misma época (1969-1970) en que *Blueberry* llegaba a lo más alto con los ciclos de “La mine de l’allemand perdu” y “Chihuahua Pearl” aparecieron nueve historias cortas del personaje, de dieciséis páginas cada una, a pequeño formato, en las páginas del *Super Pocket Pilote*. Estas historias están dibujadas con un estilo ágil y espontáneo, poco trabajado, pero muy efectivo. La primera de ellas, “Tonnerre sur la sierra”, ambientada en Fort Navajo, está escrita por Giraud, de forma correcta, pero no tiene especial interés. A partir de la siguiente, “Le secret de Blueberry”, ya con Charlier al frente, la cosa cambia radicalmente.

Es la historia de nuestro héroe la que se cuenta, desde que tenía diecisiete o dieciocho años, y era —entonces nos enteramos— el hijo de un rico hacendado sudista, obligado a huir al Norte y a enrolarse en el ejército de la Unión a causa de un crimen del que es inocente. Luego veremos al joven Blueberry metido de lleno en la Guerra de Secesión, en la que inicialmente se niega a disparar sobre el enemigo —sus ex compatriotas sudistas—, pero presentándose voluntario para toda clase de misiones suicidas al otro lado de las líneas enemigas. Charlier y Giraud están en su momento de mayor efervescencia creativa, y realizan una creación notable. Casi enseguida la serie de aventuras independientes se convierte en una saga de relatos más o menos continuados, mezcla de *western* y de aventura bélica, en la que se nos presenta la guerra civil de forma muy poco complaciente, muy diferente a la mirada de un John Ford, en el que, sin embargo, Charlier se inspira para alguno de los episodios: Blueberry es capturado por los sudistas y condenado a muerte por espía, y escapa hasta sus líneas, sólo para ser acusado de doble agente y condenado a su vez a ser fusilado... Vemos la suciedad, la crueldad de la guerra, los campos de batalla cubiertos de barro, los campamentos de prisioneros... Finalmente, en el último capítulo —y último número de los *Pocket Pilote*, invento de poco éxito y corta duración—, cuando Blueberry se encuentra ya tan perdido que no ve cómo salir de la serie de enredos en los que está hundido hasta el cuello —con lo que se adelanta a lo que va a ser la serie principal apenas unos años después—, consigue liberar a su luego amigo el general Dodge de manos de los sudistas y acabar la saga justo a tiempo, con el grado de teniente... y la nariz rota, a causa de un golpe de aquél. Estos episodios serían recopilados posteriormente, ampliando y retocando las páginas originales, en tres álbumes: “La Jeunesse de Blueberry”, “Un yankee nommé Blueberry” y “Cavalier bleu”.

Mucho más tarde, en los años ochenta, Charlier había de reemprender la serie, ya a tamaño grande, con dibujos del neozelandés Colin Wilson, imitando el estilo de Giraud. Con él realizó el ciclo compuesto por “Les démons du Missouri” y “Terreur sur le Kansas”, en el que Blueberry sigue la pista del célebre y sanguinario guerrillero sudista Quantrill, en cuyas filas combatieron los hermanos Frank y Jesse James —que aparecen en el relato como meros comparsas—; la historia se deja leer pero es un tanto farragosa, mecánica y reiterativa, y Wilson, aunque buen dibujante, no sabe insuflar verdadera vida a sus personajes. “Le raid infernal”, último episodio escrito por Charlier, con su misión suicida a cargo de un grupo de convictos condenados a muerte, deja inconclusa la historia empezada, continuada posteriormente por Corteggiani, un guionista correcto pero poco inspirado con el que la serie ha caído en picado inmediatamente, demostrando que vale mucho más un Charlier genuino, aunque no ya en su mejor momento, que cualquier imitador del montón.

La serie mejoró algo con la entrada de Michel Blanc-Dumont, realizador de *Jonathan Cartland*, en el apartado gráfico, quien ha tenido el acierto de no intentar asimilar el estilo de Giraud, sino trabajar con el suyo propio, dándole a la obra un aire decimonónico muy atractivo, que ha contribuido sin duda a que haya continuado hasta el día de hoy.



MARSHAL BLUEBERRY

Ambientada en la época inmediatamente posterior a “Général Tête Jaune”, este primer intento de Gir de acceder a la labor de guionista, llevado a cabo en 1991, con dibujos —y puesta en escena— del también veterano y experto en *westerns* William Vance, deja mucho que desear. Por un lado, la idea de crear una tercera serie sobre el personaje intercalándola en un hueco virtualmente inexistente entre sus aventuras —entre “Général Tête Jaune” y “La mine de l’allemand perdu” apenas transcurren unos meses— no tiene mucho sentido. Por el otro, el guión de “Pour ordre de Washington” es absurdo, aburrido y sin apenas interés, y la adaptación que de él hace Vance —dibujante y narrador gráfico más bien limitado que ha hecho cosas mucho mejores, pero siempre con guionistas de talla, como Van Hamme— es extremadamente rutinaria, recargada y falta de agilidad.

Tras un segundo álbum tan insípido como el primero, la serie sólo ha sido reemprendida —y cerrada— en el 2000, con un tercer y último episodio dibujado por Rouge, eficaz discípulo de Giraud que realizó un buen trabajo en el cómic histórico *Les héros cavaliers* y otro más rutinario con la continuación de *Comanche*, anteriormente dibujado por Hermann. Siendo un dibujante mucho más adecuado para la empresa que Vance, el resultado no pasa de correcto.

El personaje de Blueberry se ha prolongado en una cuarta dirección, pero no ya en una serie propia, sino interviniendo, a modo de *crossover*, en otra ajena, *Les Gringos*, ambientada en la revolución mejicana, donde aparece, ya septuagenario, al lado de Pancho Villa. Aunque la idea era atractiva, el resultado ha sido tan malo que casi sólo nos queda desear que nadie más vuelva a tocar nunca el personaje.

BLUEBERRY Y EL CINE

Es sabida la afición de Charlier a inspirarse en diversas fuentes para la creación de sus historias. Esto es especialmente evidente en una obra como *Blueberry*, construida un poco en base a datos históricos reales, pero sobre todo a partir del considerable bagaje cinematográfico asimilado por Charlier.

Es evidente para cualquiera con un poco de cultura cinematográfica que el primer episodio, “Fort Navajo”, bebe directamente de *Fort Apache*, de John Ford, así como, en las primeras páginas, de *La diligencia*. El resto de la primera saga tiene claras influencias de *Flecha rota* —con la figura de Cochise y la del hombre blanco que arriesga el pellejo y la cabellera internándose en territorio apache para negociar la paz con él—, pero sobre todo de *Una trompeta lejana*, de Raoul Walsh. Toda la primera etapa de *Blueberry* está en esta película, fechada en 1964, precisamente el año del comienzo de publicación de la serie: tenemos al oficial que llega al fuerte en medio del territorio hostil, que se enfrenta con los traficantes sin escrúpulos, las batallas contra los apaches, su misión cruzando el río Grande para negociar con los jefes indios, sus protestas por las promesas incumplidas a éstos... La estética, todo el ambiente recreado por Gir, está basada en la de esta película y las otras mencionadas.

“L’homme à l’étoile d’argent” está construida a partir de *Río Bravo*, con unas escenas iniciales que nos remiten a *Solo ante el peligro*.

Pero es en la saga de “Le cheval de fer” donde la inspiración es aún más evidente. Toda la trama inicial está extraída directamente de *Union Pacific*, de Cecil B. De Mille: tenemos la construcción del ferrocarril, la conspiración de la Central Pacific, que recluta a mercenarios sin escrúpulos para sabotear los trabajos y soliviantar a los indios, tenemos al general Dodge y a un oficial del ejército a sus órdenes —el protagonista de la película, interpretado por Joel Mac Crea— ocupado en mantener el orden a lo largo de la línea, asistido por dos desarraigados ayudantes —Mac Clure y Red Neck estaban, pues, ya inventados en 1939—, está el asalto al tren que trae la paga atrasada de los trabajadores... En una escena, Mac Crea abate a Anthony Quinn, que iba a matarle por la espalda, al divisarle reflejado en el espejo del saloon... secuencia que veremos repetida en “L’homme à l’étoile d’argent”. Por otra parte, Jethro Steelfingers está basado en el pistolero interpretado por Jack Palance en *Raíces profundas*.

El personaje de Finlay está claramente inspirado en el sudista al que da vida Richard Harris en *Mayor Dundee*, que visual y argumentalmente, con la aventura mejicana en pos del apache Charriba, nos recuerda a Blueberry por los cuatro costados.

“La mine de l’allemand perdu” parece tener mucho que ver con *El oro de McKenna*, curiosamente del mismo año, 1969, en que empezó a publicarse, en la que un sinfín de personajes de toda condición, entre ellos el *sheriff* protagonista, Gregory Peck, se perseguían unos a otros, acosados por los apaches, en busca de un fabuloso filón de oro perdido en las montañas... Algunos detalles del mismo relato, como la serpiente dentro de la bota, o el desenlace del mismo, nos recuerdan a *El día de los tramosos*, itambién de 1969! El poblado indio abandonado construido en la hendidura del acantilado está extraído de *Juntos hasta la muerte*, otra película de Walsh.

Los episodios correspondientes a *La juventud de Blueberry* tampoco están libres de influencias; ahí tenemos “3.000 Mustangs” y siguientes —publicados a lo largo de los tres álbumes originales de la serie—, donde se ve claramente el argumento de *Misión de audaces*; por otra parte, “Le raid infernal” está inspirado —y ya nos salimos del *western*— en *Doce del patíbulo*.

También es evidente el impacto que el *spaghetti-western* tuvo en la evolución de *Blueberry*. Si en sus primeros tiempos se percibía claramente la estética de John Ford, con los años la serie se fue desarrollando, tanto a nivel argumental como ambiental, a imagen y semejanza de las películas de Sergio Leone. De hecho, cuando uno ve ahora una cinta como *El bueno, el feo y el malo*, le parece que va a aparecer Blueberry de pronto tras cualquier esquina.

Son, en fin, infinidad las películas que, de un modo o de otro, por el argumento, por determinadas secuencias o por sus personajes, las ropas de éstos o los fondos, han inspirado en mayor o menor medida a Charlier y a Giraud a la hora de sacar adelante a *Blueberry*. Todo el *western* desfila, en mayor o menor medida, por las páginas de esta serie, desde De Mille a Clint Eastwood, y, sin embargo, esa falta de originalidad, al rehacer y remodelar el material en el que se inspira, lejos de dar origen a una obra rutinaria y convencional, ha acabado conformando una epopeya aventurera personal y única[32].



JIM CUTLASS

Con este cómic, Charlier y Giraud intentaron hacer algo nuevo, muy distinto a *Blueberry* y también a todo lo que el guionista había creado hasta entonces. Tenemos a un petimetre sureño alistado en el ejército de la Unión que acude a su tierra natal, Nueva Orleans, a hacerse cargo de la herencia de su tío y se encuentra que ésta, la plantación de Cyprus Lodge, ha de compartirla con su prima Carolyn. Perseguido por haber ayudado a huir a un esclavo negro, pondrá tierra de por medio y no podrá regresar hasta acabada la Guerra de Secesión, en la que ha tomado parte activa. Ayudará a su prima a levantar la hacienda de las ruinas, enfrentándose con éxito a los villanos que intentan por todos los medios apoderarse de la plantación, sólo para ser desposeído de su parte por la intrigante Carolyn, que, aunque atraída por su primo, quiere la hacienda para ella sola.

La historia, con considerables influencias de *Lo que el viento se llevó* en el tema y en los personajes —Carolyn es una Scarlett O'Hara aún más aguerrida y falta de escrúpulos, y el villano en la sombra, el redivivo Don Clay, ex prometido de la chica, es, físicamente, Rett Butler, se presenta como un *western*, pero, aunque cuenta con muchos de sus elementos, no lo es, al desarrollarse en Nueva Orleans, en un ambiente más o menos urbano que nos remite a "Angel Face".

El personaje tiene muchos puntos en común con *Blueberry*, y en cierto modo la serie se podría considerar casi como un "what if": ¿qué habría pasado si *Blueberry*, en vez de irse a Fort Navajo, hubiese vuelto a casa tras la guerra?

La historia, con el título de "Mississippi River" —el subtítulo "Una aventura de Jim Cutlass" aparecerá solamente, al editarse en álbum, en la portada del mismo—, es interesante aunque prima la intriga por encima de la acción —no tanto en la apoteósica segunda parte—, pero se resiente de su accidentada elaboración: comenzada hacia 1970, publicada parcialmente en 1976 y luego el primer álbum en 1979, está dibujada, en especial a partir de la página 18, por un Gir-Moebius de estilo muy suelto y limpio, elegante y eficaz. La historia queda en suspenso tras superar los protagonistas el primer gran escollo, y no se volverá a reanudar hasta 1991, con el álbum "L'homme de la Nouvelle Orleans", en el que Gir completa el guión, inacabado, de Charlier, dibujado por su aventajado discípulo Rossi.

Esta curiosa y prometedora serie de errática trayectoria se prolongaría hasta 1999 totalizando siete álbumes. Pese al esfuerzo de Gir y Rossi, es evidente que ha subsistido todo ese tiempo gracias sobre todo al tirón del poderoso inicio de Charlier, y desgraciadamente nunca podremos saber qué habría dado de sí si las circunstancias que envolvieron su elaboración y publicación hubiesen sido otras, y si su creador hubiese vivido para continuarla.



LOS GRINGOS

También aparecida en 1979, ésta fue sin duda la creación más ambiciosa de Charlier en sus últimos tiempos. Dibujada por Víctor de la Fuente en su mejor forma, describe las aventuras de dos yanquis absolutamente contrapuestos, el pistolero fugitivo Pete Flanagan y el petimetre aviador Chett, este último secuestrado por el primero para escapar de Estados Unidos al México revolucionario de 1912. Los dos hombres, al principio enemigos, luego convertidos en camaradas y amigos por los peligros que han de sortear en común, acaban, tras una acción trepidante hasta la extenuación e infinidad de volteretas argumentales y acrobacias aéreas, participando en la lucha del lado de Pancho Villa, pilotando su avión cargado de cartuchos de dinamita, con lo que inauguran por su cuenta la historia de la guerra aérea. Tras el primer álbum, "Viva la revolucion!", el relato de aventuras se transforma en una especie de crónica de la revolución mejicana con "Viva Villa!", en la que intervienen el general Huerta —el malvado de la serie—, Madero y otros muchos personajes reales, hasta el punto de que Pete y Chet pierden buena parte de su protagonismo en favor de Pancho Villa. Éste se convierte en el verdadero héroe de la historia, un héroe valiente y carismático, defensor de los débiles contra los opresores, y al mismo tiempo tan cruel y despiadado como sus mismos enemigos, no vacilando en ejecutar masivamente a cuantos prisioneros caen en sus manos. Hagamos notar, dicho sea de paso, que el trato que reciben aquí los mejicanos por parte de Charlier, al pasar a convertirse en protagonistas del relato en vez de ser simples adversarios de los héroes, es bastante ecuánime, si lo comparamos con los cómics de *Blueberry*.

Muy bien documentada y vigorosamente dibujada por De la Fuente —éste no será quizás el mejor trabajo de Charlier, pero sí el mejor del dibujante español—, la serie se vio interrumpida abruptamente por la cancelación de *Super As*, revista en la que, por cierto, uno se pregunta cómo fue publicada, en vista de la crudeza de algunas de sus escenas. Tras los dos primeros álbumes, no sería reemprendida hasta 1992, con la publicación por Alpen de "Viva Adelita!", episodio en el que otro veterano guionista, Guy Vidal, ex redactor jefe de *Pilote* después de la marcha de Charlier, acaba el guión iniciado por éste y continúa la serie.

Por desgracia, Vidal demuestra no estar a la altura del encargo, y *Les Gringos*, pese al esmerado dibujo de De la Fuente, se convierte en una absurda sucesión de carnicerías, peripecias estúpidas y payasadas sin gracia a cargo de Pete y Chett, que, además de perder el avión, han quedado relegados al papel de bufones de la serie.



Primera página del tercer episodio, titulado "¡Viva Adelita!".

Tras "Viva Mexico!" ha sido publicado "Viva Nez Cassé!", álbum que tiene la novedad —un intento desesperado, a mi juicio, de revitalizar una serie moribunda— de incluir nada menos, como su título indica, a un septuagenario Blueberry, al lado de Pancho Villa. Esta iniciativa, con el visto bueno de la familia de Charlier, está más que justificada porque ya su mismo creador, en la seudobiografía publicada en "Ballade pour un cercueil", explicaba que nuestro héroe favorito llegó a luchar en la revolución al mando de la "legión extranjera americana" de Villa. Sin embargo, Vidal no consigue dar la más mínima credibilidad a la aventura de Blueberry, venido a Méjico en busca de la nieta de Chini —presuntamente, su propia nieta—, como epílogo final de "La tribu fantôme". Luego, el viejo héroe volverá a casa, y se anuncia el siguiente capítulo, con el prometedor título "Viva Zapata!", título que ya no engaña a nadie, vista la nula capacidad de Vidal por dar algo de consistencia a una serie que, más que ninguna otra, debió quedar definitivamente cancelada con la muerte de su creador. Así debieron de entenderlo los editores, y la serie concluye con ese sexto álbum, en 1996.

CHARLIER EN ESPAÑA

En 1966, justo antes del desembarco masivo del cómic franco-belga en España, la editorial Molino publicó una serie de álbumes en rústica a la que llamó *Colección Pilote*, sin duda como referencia a *Pilote*, en la que publicó *Jerry Spring* y las primeras aventuras del luego celeberrimo *Astérix* y los dos primeros episodios de *Michel Tanguy*.

Sin embargo, fue Bruguera la que se llevó el gato al agua, adquiriendo los derechos sobre el ya ingente fondo editorial de Dargaud, lanzando sus series de más peso en el mercado español a partir de 1968. En vez de crear una especie de versión española de *Pilote*, repartió el material entre tres revistas diferentes en su formato estándar tradicional, lo que no beneficiaba demasiado a cómics concebidos para su publicación a un tamaño mucho mayor; además, esa dispersión y la aparición de las historias en entregas de cuatro páginas semanales, en vez de las dos o una habituales en su revista de origen, provocaron el rápido agotamiento de la totalidad del material en unos pocos años. *Barbe-Rouge*, aquí publicado como *El Demonio del Caribe* —en Francia también era conocido inicialmente como *Le Démon des Caraïbes*—, se publicó en *Din Dan*; *Astérix*, en *DDT*, y *Michel Tanguy*, *Blueberry* y *Aquiles Talón*, en *Bravo*. Esta última, al contrario que las otras, ya veteranas, aunque remozadas, era una nueva revista con la particularidad de dedicar casi todo su contenido a los cómics de aventuras; las series francesas eran las estrellas de la misma, se les dedicaba las páginas en color, al igual que sus hermanas de las otras publicaciones, dedicándose el resto del tebeo a material propio. *Blueberry* fue publicado a partir de "Fort Navajo", y *Michel Tanguy* prosiguió sus aventuras a partir de donde la había dejado Molino; los dos primeros episodios de cada serie aparecieron con la habitual rotulación mecánica típica de la casa, pero con su entonces impactante color original, para deleite y asombro de aquellos que entonces nos acercábamos a la adolescencia, y de los que, al menos unos cuantos, subyugados por aquellas historias como nunca habíamos visto, modificaríamos para siempre nuestra forma de entender el cómic; los restantes episodios aparecerían ya con los colores planos propios de Bruguera. Por desgracia, el invento no acabó de cuajar, y la revista cerró en menos de un año; *DDT* y *Din Dan*, más tradicionales, continuaron su andadura sin problemas.



"Michel Tanguy" reproducido con sus colores originales en el número 1 de Bravo (Bruguera, 1968)

En 1969 nació *Gran Pulgarcito*, intento por parte de Bruguera de crear una revista de mayor enjundia, a tamaño mayor y más próximo al de *Pilote*, en la que, además de los remozados *Mortadelo* y *Filemón* y *Astérix* e *Iznogud*, se prosiguieron las sagas de *Blueberry* y *Tanguy* allí donde habían sido interrumpidas, a partir de "La ruta de los navajos" y "Cota Cero", respectivamente, sólo que a razón de dos páginas semanales, más acordes con el modelo. *Tanguy* dejaría la revista al acabar su episodio, y *Blueberry* pasaría a tener cuatro páginas a partir de "El hombre de la estrella de plata" ("L'homme à l'étoile d'argent"). El nuevo invento, sin embargo, tampoco duró mucho, y aún menos el desesperado y estúpido intento de convertir el semanario, en sus últimos números, en "la revista de Félix, el amigo de los animales"; tal despropósito no hizo quizá sino acelerar su final, por lo que hubo que aumentar precipitadamente el número de páginas de *Astérix* y de *El general Cabellos Rubios* para poder cerrar *Gran Pulgarcito* en el número 80.



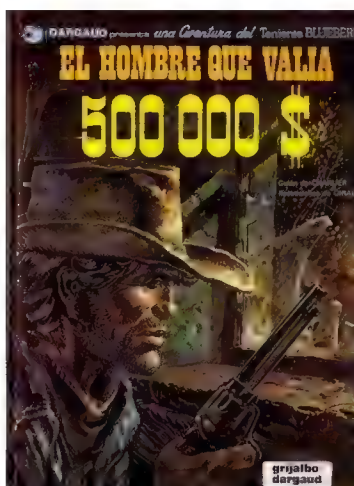
Las ediciones de Bruguera censuraban las historietas originales en escenas con muertes explícitas o voluptuosidades femeninas. Así se reprodujo en *Gran Pulgarcito* esta tira de "El hombre de la estrella de plata".

A la tercera va la vencida, y Bruguera edita en 1970 *Mortadelo*, mucho más próxima, tamaño incluido, al estándar de sus publicaciones, y esta vez la apuesta sale bien y la nueva revista, gracias a *Mortadelo* y *Filemón* y *El Corsario de Hierro*, sale adelante. *Blueberry* ocupa sólo dos páginas, y además en bicolor, precisamente cuando la serie entra en su etapa más interesante, con "La mina del alemán perdido"; la misma tónica se mantendrá hasta "Ballade por un cercueil", traducida aquí como "Por un par de botas", y sólo "Le hors-la-loi", convertida en "El fugitivo", llegó a publicarse en un horrible color Bruguera; agotado el material original, "Angel Face" no llegaría a editarse hasta bastantes años más tarde, y por parte de otra editorial.

Entretanto, *El Demonio del Caribe*, tras cuatro años de publicación casi ininterrumpida en *Din Dan*, no exentos de problemas con la censura, la oficial o quizá la de los editores[33], había agotado todo el material disponible, interrumpiéndose con el episodio "La cautiva de los moros". *Michel Tanguy* cubrirá entonces su hueco, a partir de donde lo habíamos dejado, es decir, de "Piratas del cielo", el último episodio de Uderzo, para continuar con los de Jijé y, además, con los que Molino había editado anteriormente.

Con la publicación aislada, en DDT, de "El navío del infierno", el postrer episodio de *El Demonio del Caribe*, hacia 1974, no sólo acabó la aparición de la serie en nuestro país, dejando la saga inacabada y a nosotros los lectores sin conocer el final por siempre jamás[34], sino que concluyó la época de Charlier en Bruguera, probablemente la más importante, cuanto que le dio a conocer en nuestro país y que supuso la publicación casi completa de tres de sus series más emblemáticas.

El siguiente paso habría de darlo, en 1977, Ediciones Junior-Grijalbo, que, tras hacerse con los derechos de *Astérix* y *Lucky Luke*, comenzaría a reeditar en álbumes todos los episodios de *Blueberry*, empezando por "La mina del alemán perdido", con su color original y rotulación a mano. Por primera vez esta obra era publicada de una forma digna, si bien, sobre todo al principio, la reproducción de algunas páginas dejaba mucho que desear, había fallos como errores de ortografía y olvidos de signos de admiración, y la traducción de Andreu Martín, aunque efectiva, a veces hacía añorar la antigua de Bruguera, en mi opinión más vigorosa, seguramente realizada por Jaume Perich o Víctor Mora. Otro fallo importante, no corregido hasta el día de hoy, fue publicar los ciclos en desorden, fallo agravado al numerar los álbumes por su orden de aparición, en vez del cronológico, como la misma Grijalbo sí ha hecho más tarde con otras series; así, tras el ciclo de "La mina del alemán perdido" apareció el de "El caballo de hierro", luego el de "Chihuahua Pearl" y el de "El fuera de la ley", para continuar con "Fort Navajo"... El desbarajuste ha continuado hasta nuestros días, al utilizar la misma numeración para los álbumes que han ido apareciendo de *La juventud de Blueberry*, de *Marshall Blueberry* y de la serie regular, obligando a los lectores que se incorporan a la serie a echar mano de una guía de lectura para enterarse de algo. En su descargo, hay que decir que, desde hace ya bastantes años, la edición de Grijalbo, y ahora la de Norma, que le ha sucedido en la tarea, es impecable, sin nada que envidiar al original francés, salvo la inimitable y bellísima rotulación de Giraud, una de las señas de identidad, aquí imposible de apreciar, de esta serie mítica.



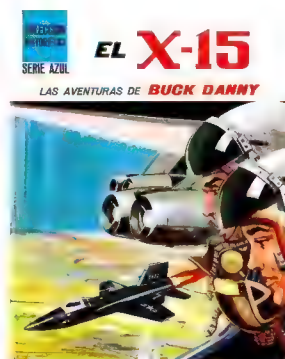
Las ediciones de *Blueberry* por parte de Grijalbo y Norma hacen justicia a la serie original.

Una observación personal: en cierto modo echo de menos la traducción de Bruguera, en la que los personajes no soltaban exclamaciones en inglés, como "Damned!" o "Blast it!" y tantas otras que me siguen sonando extrañas en un texto en español, por mucho que los traductores actuales no hagan sino respetar el texto francés, dejando en inglés lo que allí está en inglés. Pero es que nosotros siempre hemos oído a los héroes del Oeste en perfecto español, y además, para nosotros, un *sheriff* será siempre un *sheriff*, y no, como dice Charlier y se empeñan en traducirnos, un "marshall".

Para acabar con *Blueberry*, haré constar que la revista *Sargento Kirk* publicó en los ochenta algunos episodios seriados, empresa de escaso interés toda vez que ya estaban publicados, entonces muy recientemente, en álbum. Otras historias han aparecido por entregas en diversas publicaciones, como el suplemento de *El País*, inmediatamente antes o al mismo tiempo que se publicaban en álbum.

Por lo que se refiere a los demás personajes de Charlier, ha habido numerosos intentos de sacarlos adelante, siempre en álbum, pero ninguno ha tenido continuidad:

— En los setenta, Susaeta publicó cuatro episodios de *Buck Danny*, correspondientes a su mejor época, los años sesenta, en rústica y con rotulación mecánica pero elegante. Los episodios fueron "X-15", "Alerta en Cabo Kennedy", "Tigres Volantes al rescate" y "Tigres Volantes contra piratas" (lamentable e inexplicablemente, quedó inédita en España la primera parte de la trilogía, "Le retour des Tigres Volants").



Buck Danny según la edición de Susaeta.

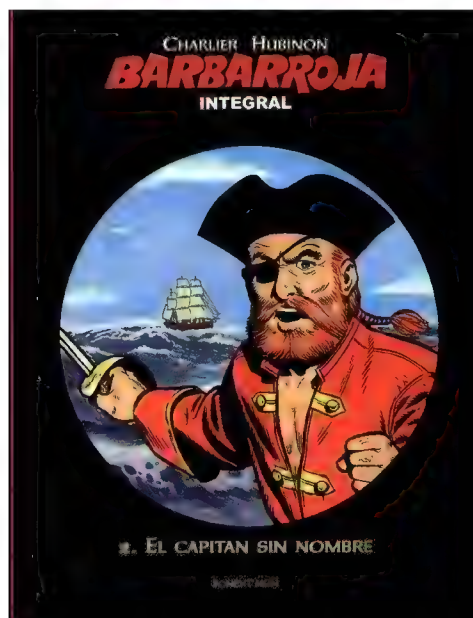
— En 1979, Novaro España publicó algunos álbumes en rústica del fondo de Dupuis, entre ellos dos números de *La Patrulla de los Castores*: “20 millones bajo la tierra” y “El Demonio”, que componen una de las más modernas, y mejores, historias del grupo. La edición era sencilla pero impecable.

— En 1980, Nueva Frontera, editora del material procedente de Les Humanoïdes Associés, publicaba el álbum de *Jim Cutlass*—“Missisipi River”.

— En el mismo año, Junior publica *Los Gringos* en tapa dura, en una edición exacta a la original. No podemos saber si la serie habría seguido de no haberse interrumpido en su país de origen.

— Entre 1988 y 1990, Junior prueba suerte con *Buck Danny*, publicando de forma impecable, en tapa dura, los cuatro álbumes más modernos de la serie, los primeros dibujados por Francis Bergé y últimos de Charlier, con el acierto de numerarlos como la edición francesa, del 41 al 44. Por desgracia, las expectativas creadas entonces de una posible continuación con los episodios anteriores no se llegaron a cumplir, y esta interesante serie sigue casi totalmente inédita en España.

— En 1994-1995 no es Grijalbo-Dargaud, sino, paradójicamente, su competidora, Ediciones Glénat, la que, por iniciativa de Joan Navarro, veterano fan de *Barbarroja*, emprende la publicación en tapa dura de las aventuras del célebre pirata desde su primer episodio, en una edición enormemente cuidada que supera incluso a la original. Pero, como si una maldición gitana hubiese caído sobre las criaturas de papel de Charlier, tampoco esta obra logra pasar más allá de su segundo álbum.



La edición de *Barbarroja* de Ponent Mon.

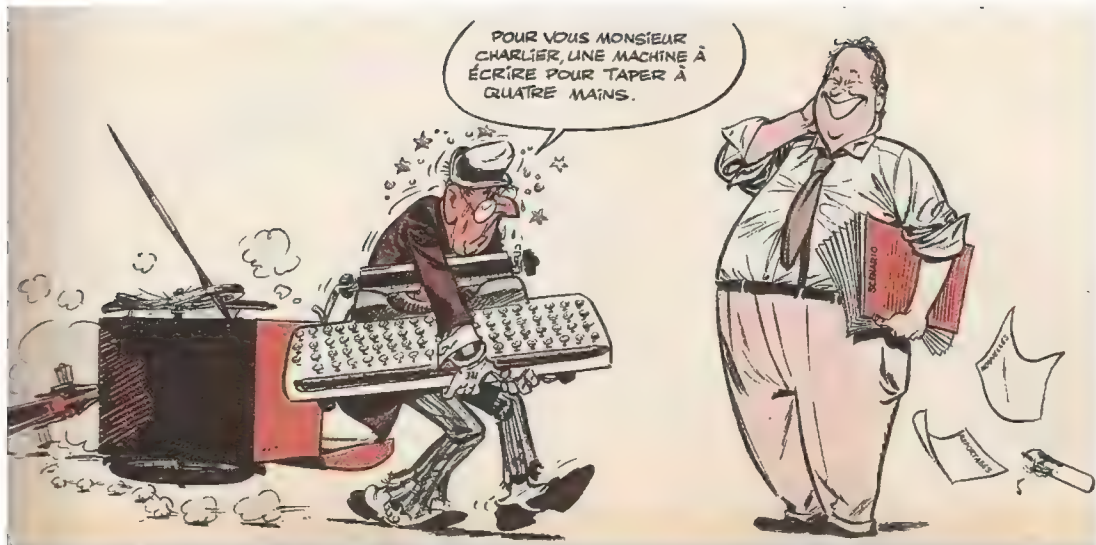
Han tenido que pasar casi dos décadas más para que, por fin, aparte de *Blueberry*, que sigue siendo editado y reeditado por Norma —tanto la serie regular como *La Jeunesse*—, otros personajes de Charlier vuelvan a ser publicados en España. La editora Ponent Mon, desde hace aproximadamente un año, está publicando, a partir de las ediciones francesas, los integrales de *Buck Danny* —tres tomos hasta ahora—, *Barbarroja* —dos tomos de momento— y, ahora, además, *Los Gringos*, esta última serie recopilada íntegramente en un único tomo. Todas ellas en unas ediciones muy cuidadas que, por fin, ponen en manos del lector de habla española —para muchos por vez primera— algunas de las más célebres series de este gran fabulador y narrador de historias, acompañadas además de numerosos textos informativos —habituales hoy día en los integrales franceses— que sitúan al lector y enriquecen y complementan un material ya de por sí muy bueno. Sólo un punto en contra, quizás un poco personal: el color de *Barbarroja* no es el original con el que fue publicado originalmente, sino uno nuevo realizado expresamente para la nueva edición francesa, que en algunos casos mejora el original, pero en otros —muchos, lamentablemente— resulta muy grisáceo y apagado o, a la inversa, muy chillón y estridente. Siento decirlo pero, a tenor de lo visto, el que suscribe se queda con la anterior edición integral francesa, la de los años noventa.

EL ESTILO DE CHARLIER

Charlier es fundamental no sólo por la calidad y extensión de su obra —de por sí más que suficiente como para colocarle entre los más grandes—, a la que hay que añadir su nada desdeñable labor como editor, sino por la influencia y la repercusión que ha tenido entre autores y lectores, que cambiaron para siempre el mundo del cómic francés y europeo.

A mi modo de ver, la figura y la obra de Charlier se sitúan cronológica y estilísticamente entre dos épocas y dos modos completamente distintos de entender los cómics, que, al menos en parte, siguen coexistiendo hoy en día; me refiero al tebeo tradicional dirigido al público infantil-juvenil y al intelectualizado cómic para adultos de la actualidad. Charlier arrancó del primero, es evidente, y no debemos olvidar que la mayor parte de su obra iba destinada a los jóvenes, aunque acabara siendo leída por muchos adultos. Para entendernos mejor, podríamos situar en el primer estadio de esta evolución, pues de evolución se trata, a nuestro Víctor Mora en sus buenos tiempos, en el segundo a Charlier y en el tercero o último, por ejemplo, a François Bourgeon.

Charlier avanzó desde el tebeo infantil-juvenil al estadio siguiente a causa de dos influencias fundamentales. De un lado, la tradición belga del trabajo minucioso y bien hecho, encarnada en Hergé y sus sucesores, quienes se esforzaron en cuidar al máximo primero los dibujos y luego también los argumentos, documentándose a fondo y tratando de reflejar en sus obras el mundo real tal y como era, creando historias realistas, plausibles; en todo momento mostraron un ejemplar respeto a su público, compuesto de niños y adolescentes, no de tontos, como muchos editores y autores se empeñaban en creer. Del otro, los cómics norteamericanos, especialmente Milton Caniff, que desde hacía muchos años eran leídos por los adultos que compraban los periódicos, y habían evolucionado a la vez que lo había hecho el cine de Hollywood. Charlier bebió de ambas fuentes e hizo también del realismo una cuestión de principios: sus historias son tanto más apasionantes cuanto que son, con todas sus licencias, básicamente plausibles, verosímiles: uno puede creerse las hazañas de Eric Lerouge, porque es un mundo real el que le rodea, y emplea medios reales para llevarlas a cabo; sin embargo, sonrío al ver actuar al Corsario de Hierro, porque no sólo el mundo en el que se mueve es de bambalina, sin apenas relación con la realidad histórica que teóricamente le envuelve, sino que sus actos y sus recursos tampoco tienen mucho que ver con el mundo real[35].



Dibujo de Uderzo.

Charlier llevó su respeto hacia el lector hasta el punto de convertirse en piloto profesional con tal de poder describir fidedignamente el mundo de la aviación en *Buck Danny*, como ya hemos visto; pocos profesionales del cómic conozco capaces de llegar tan lejos. Se preocupó de documentarse cuidadosamente en cada obra que emprendía, a veces de forma abrumadora, para dar la máxima sensación de realismo, de hacer creíble lo que estaba contando.

El momento decisivo fue la creación de *Pilote*, donde echó toda la carne en el asador. Se ha dicho de esta revista que demostró que los cómics no se dividían en infantiles y adultos, sino en buenos y malos, y es una verdad como una casa. El rigor de Charlier, además de su inmenso talento como fabulador y narrador, similar al de su colega Goscinny en el terreno del humor, atrajeron a una multitud de lectores de edad cada vez más alta, que posibilitó la paulatina transformación de una revista teóricamente juvenil en otra rigurosamente para adultos —independientemente de que la evolución final de la publicación fuera acertada o no, que ya es otro tema—. *Blueberry*, más que ninguno de sus cómics, evolucionó al calor de ese contexto favorable, llevando los planteamientos de trabajo de Charlier más allá y alcanzando el estadio siguiente. Es evidente que esta serie, durante los años setenta, los mejores de su trayectoria, los de su madurez, no puede calificarse en modo alguno de cómic para jóvenes. Sí, éstos podían leerlo, es cierto —como podían ver una película “para todos los públicos—, pero, al igual que ocurría con *Astérix*, sólo los adultos podían disfrutarlo plenamente[36].

Yo entiendo que sin esta evolución de la que Charlier fue principal impulsor, y sin la experiencia de *Pilote*, el cómic adulto, tal como hoy lo conocemos, no existiría. Limitándonos al campo francófono, sólo el fenómeno Charlier y el fenómeno *Pilote* explican la posterior aparición de revistas como *Charlie*, *Circus* y (*À Suivre*), por citar los títulos más significativos.

Y, por encima de todo, Charlier fue un excepcional narrador, desde mi punta de vista el más importante de todo el cómic europeo a lo largo de su historia.



Retrato de Alexandre Coutelis.

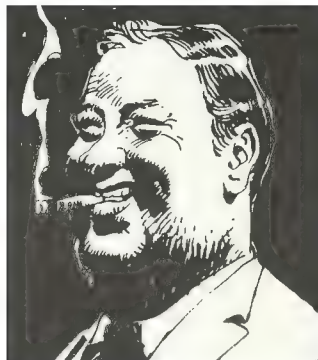
Al contrario que Goscinny, que preconstituía sus historias antes de escribir una sola línea con la minuciosidad y la precisión de un mecanismo de relojería, Charlier partía de una idea más o menos esbozada, y empezaba a escribir siguiendo un levisimo hilo argumental, página a página y a medida que la historia iba siendo dibujada y luego publicada. Sus historias son apasionantes, entre otras cosas, porque casi nunca sabe el lector qué va a ocurrir a continuación; y esto es así porque él mismo tampoco lo sabía.

Esto último es notorio en muchas de sus historias, donde, de pronto, en las últimas páginas, un giro inesperado pone la guinda final que ata todos los cabos y cierra la historia. A veces esos giros quedan un poco forzados, pero el genio de Charlier consigue hacer verosímil lo que en manos de otros sería considerado un puro disparate. Ocurre en este aspecto un poco como en las películas de Hitchcock: una vez analizas muchas de las situaciones, te das cuenta de que tal o cual cosa es increíble, pero la cuestión es que te han contado la historia con tal virtuosismo que, mientras tú la disfrutabas, te la has creído.

Esta forma de trabajar, sin embargo, tenía sus inconvenientes. Charlier, ya lo he explicado antes, tenía muy mala memoria, y tendía a olvidarse de lo que ya había contado, dejando a veces hilos de la historia sin resolver, olvidando a personajes secundarios o confundiendo el verdadero papel de éstos en la historia[37]; equivocándose de nombre o, como ya se ha visto antes, repitiendo argumentos ya desarrollados en la misma serie. Esta clase de fallos, dicho sea de paso, fueron mucho más frecuentes en la última etapa de su carrera. Por otra parte, es verdad que muchos de sus personajes y situaciones se asemejan unos a otros: en cuanto a personajes, ya hemos visto la similitud Buck Danny-Michel Tanguy y, sobre todo, Sonny Tuckson-Ernest Laverdure, por mencionar los más evidentes, pero también las encontramos, en menor medida, entre Blueberry y sus amigos y los otros héroes de Charlier; Las repeticiones de temas y situaciones, por no hablar de argumentos completos, se suceden sin cesar a lo largo de toda su obra, especialmente en las dos series de pilotos, pero también en cómics tan aparentemente dispares como *Los Castores* y *Blueberry*[38].

Y sin embargo, las historias de Charlier son apasionantes. A su conocimiento del tema del que está hablando, es decir, a la documentación, une la habilidad de sacarle partido para dar vida y hacer verosímiles cara al lector el ambiente y los personajes que describe, es decir, la ambientación —no olvidemos que se trata de dos aspectos complementarios pero diferentes, aunque necesarios para llevar la historia a buen puerto—, empleando el lenguaje más apropiado en cada caso y recurriendo a explicaciones al pie de página cuando lo considera necesario. Sabe imprimir al relato el tono exacto para agarrar al lector, dosificando la presentación e interacción de los personajes, la sucesión de acontecimientos, el drama, el humor y el suspense. Sin duda, su especial forma de trabajar, aun con todos sus inconvenientes, dio a sus relatos la frescura y agilidad con las que apasionó a tantos lectores.

Su trabajo dio mejores resultados cuanto mayor era la calidad de los dibujantes y mejor supo compenetrarse con éstos. Estaba Hubinon, que se limitaba a seguir a rajatabla sus instrucciones, sin rechistar; recibía los guiones, los dibujaba al pie de la letra, y listo; sin duda, de haber tenido en sus últimos tiempos una relación más estrecha, *Barbarroja* no habría quedado interrumpida como quedó. Estaba Uderzo, que se desesperaba por la forma anárquica en la que Charlier le pasaba los guiones, a veces dictándoselos por teléfono. Estaba, sobre todo, Giraud, que continuamente le aportaba opiniones y sugerencias, hasta el punto de convertirse en parte fundamental del proceso creativo de la serie, haciendo su colaboración mucho más estrecha y fructífera, y sin lo cual *Blueberry* no habría desarrollado su particular idiosincrasia ni sería lo que es.



Charlier dibujado por Giraud.

Esto último me lleva, ya para acabar, a tratar de zanjar un tema espinoso como es el de la adscripción política de Jean-Michel Charlier, que sería, a mi juicio, una cuestión secundaria de no ser por la confusión que hay al respecto. El lector que se ha regocijado con el carácter contestatario, pacifista y quizás antimilitarista de Blueberry se muestra desconcertado al descubrir *Buck Danny*, serie en la que se ensalzan valores absolutamente contrapuestos. Es cierto, ambas series y, sobre todo, ambos personajes, son, en muchos aspectos, antitéticos, si bien se parecen en lo que se refiere al valor, la inteligencia, la habilidad para concebir toda clase de argucias y estrategias, y, también, cada cual a su manera, en su carácter de individuos honestos e íntegros. Se trata de héroes creados en épocas distintas, en publicaciones distintas, situados en ambientes y tiempos distintos, dibujados por artistas de talante distinto y evolucionados de forma diferente. Por otra parte, no saquemos las cosas de quicio: la mayoría de los militares que aparecen en *Blueberry* —sin olvidarnos de peces gordos como Dodge y el mismo Grant— son personajes decentes, aunque abominen del héroe. En todo caso, es más fácil mostrarse crítico con el pasado más o menos distante que con la actualidad; hace cien años —*Blueberry*—, o trescientos —*Barbarroja*—, la gente consideraba normales y razonables cosas que hoy día nos resultan aberrantes, atroces e inconcebibles, como dentro de cien años, sin duda, nuestros descendientes nos considerarán unos bárbaros por consentir lo que hoy día consentimos tranquilamente. Añadamos, en el caso de *Blueberry*, la decisiva influencia de Giraud, una generación más joven que Charlier, y que obviamente no podía pensar de igual manera[39], y tenemos al fin un cómic y un héroe muy parecidos y a la vez muy diferentes a todos los demás del mismo autor. A este respecto no debemos olvidarnos de *Los Gringos*: en este cómic, Pancho Villa, aun presentado como un bruto tan sanguinario como sus enemigos —como al parecer fue realmente—, es, sin embargo, a pesar de todo, el héroe auténtico de la serie, el defensor del oprimido pueblo mejicano contra el tirano Huerta.

La cuestión, en realidad, es que Charlier, como casi todas las personas, no era ni blanco ni negro, sino un personaje complejo con muchos matices, producto de su tiempo. Más bien conservador, proamericano hasta lo vergonzante por un lado, además de valedor de la política exterior de su país de adopción, Francia, como por otra parte lo eran casi todos sus coetáneos, podía, sin embargo, mostrarse poco complaciente con el pasado y, a veces, con algunas de las lacras del mundo actual en el que nos ha tocado vivir.

Los que llevamos treinta o más años leyendo cómics somos en general personas formadas, poco manipulables, capaces de leer y juzgar una obra con espíritu crítico y a la vez abierto, con capacidad de analizarla, pero, al mismo tiempo, disfrutando de ella. Si no lo hiciéramos así, serían muchas las cosas que nos perderíamos, y eso sería una lástima.

Para terminar, no quisiera dejar de recomendar encarecidamente, a quienes no la conozcan, la lectura de la obra de Jean-Michel Charlier. Espero, por otra parte, que las recientes ediciones españolas de algunos de sus personajes no sean flor de un día y que, poco a poco, al menos sus obras más emblemáticas vayan siendo publicadas en español. personajes. Todos lo agradeceríamos.

ANEXO: EL CÓMIC SEGÚN CHARLIER

(Fragmentos de la famosa entrevista realizada por Henri Filippini en 1978, y publicada en *Les Cahiers de la Bande Dessinée*)

«Es verdad que para todas las historias que he escrito parto siempre, sin excepción, de cosas reales. Prácticamente nunca hago sinopsis, y con frecuencia cambio de idea a mitad del relato. Soy absolutamente incapaz de escribir una historia del tirón, y nunca sé cuándo o cómo va a terminar. Trabajo día a día, y eso me juega malas pasadas. Cambio a veces los nombres de los personajes a medio camino: Blueberry, por ejemplo, se llamaba Steve al principio de la historia, y luego le llamé Mike porque no me acordaba de que le había llamado Steve.

Me olvido de las cosas con el tiempo. Calculo que, con los trabajos hechos para la televisión, he debido de escribir entre trescientas cincuenta y cuatrocientas historias. Algunas son de hace más de treinta años, y tengo muy mala memoria. Sería incapaz de citar por orden los títulos de mis álbumes. A veces me digo: “Vaya, ésta es una idea interesante”, y después descubro horrorizado, generalmente demasiado tarde, que ya la había utilizado.

Nunca he sido capaz de releer uno solo de mis cómics; es algo superior a mis fuerzas. Ni siquiera *Blueberry*. Hay muchos otros autores a los que les ocurre lo mismo.



Foto de Charlier realizada por Jean Léturgie y utilizada en la edición original de esta entrevista.

A menudo veo las cosas de forma diferente que mis dibujantes. Soy muy visual. Cuando concibo una escena la veo y la describo de una manera determinada. Frecuentemente garabateo un boceto, y a veces incluso realizo un dibujo donde todo está en su sitio. Y mi dibujante hace exactamente lo contrario. Generalmente, por otra parte, tiene razón. Pero eso no evita que me quede sorprendido por el resultado. He discutido a veces con Jean Giraud por la forma de presentar una escena. Los únicos dibujantes que me han decepcionado, pero que no citaré, son aquellos a los que les digo: “Dibújame la batalla de Waterloo”, y la despachan dibujando una rueda de cañón rota con mucho humo por detrás. Lo que no hay que confundir con los dibujantes a los que no les gusta dibujar ciertas cosas. A Jean Giraud no le gustan los aparatos, a excepción de en las historietas de ciencia ficción; detesta, por ejemplo, dibujar coches. Los hace muy bien, pero no le gusta dibujarlos. Y, al contrario, hay dibujantes a los que les encanta dibujar según qué cosas. A Jijé le encantan los caballos, y como no le vigile, realiza tres páginas en lugar de una; y como eso le retrasa tres páginas con respecto al guión, condensa lo que sigue porque le interesa menos... Hay a veces problemas de este tipo con los dibujantes, pero no es en absoluto frustrante, sino todo lo contrario.

En los cómics de aventuras no hay apenas más que dos clases de heroínas: la chica débil, estilo reposo del guerrero, y la mujer fuerte. Hay pocas heroínas verdaderamente femeninas en el sentido más noble del término. La única clase de heroína que se corresponde un poco con la realidad es la de las mujeres que aparecen en las historias de Jean Graton, que son amaneradas, sosas y sin interés. Dudo que los lectores puedan emocionarse con diálogos del estilo de “¿Qué quieres de cenar esta noche?” o “¿Ha hecho ya pipí el niño?”. Dicho esto, es verdad, conozco pocos cómics donde los héroes sean también hombres vulgares y corrientes. A todo esto hay que añadir que pocos dibujantes saben de verdad dibujar mujeres. Hubinon, por ejemplo, no sabe. Las heroínas de Giraud están muy conseguidas, pero se trata siempre de personajes femeninos llenos de temperamento y a veces al borde de la caricatura.

¿Quién se cree hoy en día la existencia de un gran reportero? Le ocurre como a las historias de policías y detectives. No hay nadie que se crea hoy en día un personaje de detective privado, salvo si se desarrolla en el pasado. ¿Por qué empeñarse en repetir los mismos temas, los mismos arquetipos, cuando sería mejor y mucho más fácil crear otros nuevos? Pienso que se pueden crear cincuenta nuevos tipos de héroes. Héroes diferentes de todos los que ya existen, incluso partiendo de temas muy clásicos, como la Prohibición o la gran época del FBI. Se pueden crear series que tengan el aliciente de la novedad, a condición de escoger héroes diferentes de los héroes estereotipados.

Si escogí escribir guiones de aventuras realistas es porque me gusta, porque se corresponde profundamente con mi temperamento. Es por la misma razón por lo que he sido piloto y por lo que los viajes y los grandes reportajes continúan apasionándome y me apasionarán sin duda hasta el fin de mis días. Y si no realizo historias de humor es porque, aunque me gustan, no me siento con la suficiente agilidad mental y el sentido de la comicidad necesario para ir más allá del nivel de la “tarta de crema”.

Al crear *Blueberry* tuve la oportunidad de enriquecerlo con mi propia experiencia del Oeste americano y de la realidad. *Los Gringos* es innovador, también. Es un *western* lleno de personajes reales como Pancho Villa, que todo el mundo cree conocer pero que está muy por encima de como aparece en las películas americanas. Cualquier otro habría podido hacer lo mismo que yo, pues existe suficiente documentación a disposición de los autores.

Con Hubinon y Tacq me limito a enviarles el guión, y ellos lo respetan con una fidelidad ejemplar. Con Jijé la cosa es diferente; discutimos porque él decide realizar un dibujo grande en vez de uno pequeño, o porque a la quinta página se ha dado cuenta de que la acción ocurría de día cuando él la ha situado de noche; discutimos, y lo modificamos un poco. Con Giraud discuto mucho más, me llama por teléfono para decirme que él habría hecho las cosas de otra manera. Es con él con quien realizo más cambios, pero sigue siendo muy fiel al guión original. A menudo crea un personaje secundario y me sugiere que podría ser algo más que un mero figurante. Es así como han ido cobrando importancia una serie de personajes, como por ejemplo Mac Clure».

Notas:

[1] Esas primeras páginas son tan malas, tanto a nivel de dibujo como, sobre todo, de guión, que, vistas fuera de contexto, cuesta trabajo comprender cómo la serie llegó a convertirse en la obra que hoy conocemos.

[2] A la vista de las enormes limitaciones que en aquella época tenía Hubinon como dibujante, la impresión que uno saca es que Charlier le tenía que hacer los barcos y los aviones, sencillamente, porque el pobre Hubinon ¡no sabía dibujarlos! Impresión reafirmada tras contemplar algunos de los dibujos de Charlier realizados en esos años, y contrastarlos con los realizados por Hubinon al mismo tiempo en *Buck Danny*. Paradójicamente, este autor habría de convertirse en uno de los mejores dibujantes de barcos y aviones de la historia de los cómics.

[3] Conviene añadir que cada uno de estos episodios alcanzaba la friolera de 60 páginas, y habían sido publicados en *Spirou* a razón de una o dos páginas por semana.

[4] Hay diferentes versiones sobre este suceso. En diversas entrevistas, Charlier afirma que fueron despedidos los tres, mientras que Goscinny y Uderzo dicen que fue Goscinny el único despedido y que Uderzo, por solidaridad, se fue con él. Otras fuentes señalan que Charlier se fue por la misma razón, también por solidaridad hacia Goscinny.

[5] En la misma entrevista a la que me he referido, realizada en 1978 por Henri Filippini, Charlier aduce que el error grave de Goscinny había consistido en realizar, o dejar realizar, aquella revolución en las páginas de *Pilote*, en vez de crear una nueva cabecera donde dar cabida a todas aquellas tendencias de vanguardia. Visto el resultado, el que suscribe no puede por menos que darle la razón.

[6] El tema del asesinato de Kennedy nos hace pensar, obviamente, en “Angel Face”, como Pancho Villa en *Los Gringos* —realizada muy poco después— o los Tigres Volantes en los álbumes sobre el mismo tema de *Buck Danny*. En *Le fou du desert*, por otra parte, se presentaba a una serie de personajes diversos a la búsqueda de un filón de esmeraldas en el Sáhara, que es fácil relacionar con “La mina del alemán perdido” y otras muchas historias de Charlier.

[7] Como el pobre Charlier solía apostillar al pie de viñeta de muchos de sus cómics, debo añadir: Auténtico. Esta delirante circunstancia la descubrí personalmente en un viaje que hice a París en 1980. En una página teníamos “Le longue marche”, de *Blueberry*; en la de al lado, *Autos Locos (Wacky Races)*. Quedé literalmente estupefacto. Un articulista francés reseñó, algún tiempo más tarde, que *Super As* se había ido al garete por haber reunido “lo mejor y lo peor”. No pudo expresarlo mejor.

[8] Sorprende, incluso desde una perspectiva histórica, la frivolidad con que se da cuenta de uno de los sucesos más terribles y vergonzosos del siglo XX: entra Sonny Tuckson eufórico en la sala de pilotos y explica “Los nuestros han arrojado varias bombas atómicas a la cara de los japoneses; a la tercera, Hiro-Hito quedó K. O.”.

[9] Este mismo recurso se repite, como tantos otros aspectos de la serie, en *Michel Tanguy*, pero también, aunque en menor medida, en *Barbe-Rouge*, casi siempre para hacer más comprensibles las maniobras y operaciones navales, e incluso en *Blueberry*, a la hora de explicar las a veces complicadas estratagemas del teniente.

- [10] Esta escena recuerda, y mucho, a otra muy parecida de la película *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú*, de Kubrick, estrenada sólo unos años antes. La película es de 1964, y el episodio citado se publicó por entregas a lo largo de 1967. La diferencia principal estriba en que la intención del personaje de la película —por cierto, un piloto tejano, como Sonny Tuckson— era exactamente la contraria.
- [11] A este personaje le ocurre un poco como a Red Neck, en *Blueberry*. Al lado de éste y de Mac Clure (en cierto modo equivalentes a Danny y Sonny), Red resulta un poco desdibujado, quedando poco más que como pareja de Mac Clure.
- [12] Al igual que el coronel Olrik en *Blake y Mortimer*, o, salvando las distancias, los Dalton en *Lucky Luke*.
- [13] Francia tenía, desde 1949, un equivalente al Comic Code norteamericano, una ley impulsada por el Partido Comunista Francés que regulaba las publicaciones dirigidas al público juvenil, terriblemente restrictiva: nada de sexo (no se podían dibujar pechos, las mujeres tenían que tener el tórax liso como el de los varones, e incluso había dibujantes encargados de borrar los atributos de los tebeos americanos, contra los que parecía ir dirigida la dichosa ley), nada de política, y los personajes tenían que dividirse claramente en positivos y negativos; nada de medias tintas ni ambigüedades. Es obvio que Buck Danny, si lo comparamos con otros héroes del mismo autor, es un personaje muy condicionado por el tiempo en que fue creado.
- [14] Esta larga pugna con la censura llega a extremos delirantes: en “Patrouille à l’aube”, Buck Danny se enfrenta con un pulpo, y a Charlier se le obliga a medir la longitud de los tentáculos que se podían mostrar. Sin comentarios.
- [15] Es llamativo cómo incluso gobiernos de derecha se han mostrado tan timoratos en muchas ocasiones cuando tal o cual autor de tal o cual medio ha atacado a los regímenes comunistas. Durante la guerra, George Orwell tuvo problemas con *Animal Farm* porque las autoridades británicas no querían ofender a sus aliados soviéticos; en la posguerra, y mucho después, las autoridades francesas parecían temer la reacción airada del partido comunista, entonces muy influyente, y de los intelectuales de izquierda, que a menudo han mostrado una intolerancia digna de los tiempos inquisitoriales contra todo aquel que no piense como ellos. Para mi gusto, la obra de Charlier tiene puntos irritantes, pero mucho más irritante me parece que no haya podido expresarse como le viniera en gana.
- [16] En “La vallée de la mort verte”, fiel reflejo de su época (1972), el enemigo tiene nombre y apellidos: la Mafia norteamericana. En este caso concreto no hay necesidad de recurrir a subterfugio alguno.
- [17] Tal vez por esa razón, ya que cada historia tenía un número de páginas diferente —“Le secret des templiers” alcanzó nada menos que 73 páginas—, la serie no llegó a ser reeditada en álbum. Otras series de más éxito que sí fueron publicadas en álbum, como *Barbe-Rouge*, sufrieron, a causa de la limitación de 46 páginas para encajar en los estándares editoriales, la eliminación de varias planchas que luego no han vuelto a ser reeditadas hasta la última década.
- [18] Uderzo se buscó sustitutos para realizar el álbum anterior, “Les pirates du ciel”. Las dos primeras páginas fueron dibujadas por su hermano Marcel, pero la cosa no cuajó. La página quinta fue realizada nada menos que por Giraud —que intentó imitar su estilo—, quien no quiso continuar; ofreció a Uderzo ayudarle como entintador, pero a éste no le convenía, porque cada uno de ellos vivía y trabajaba a un extremo de París.
- [19] Me he guiado aquí por los títulos originales de los episodios, ya que los mismos fueron alterados en su edición en álbum, cambiándose unos por otros de forma caótica, y transformándose las dos primeras aventuras, de 62 páginas cada una, en dos álbumes de 46, quedando las 31 restantes sin publicar hasta muchos años más tarde, en el álbum “Le jeune capitaine”, que se complementaba con las historias cortas “L’or du San Cristobal” y “Le Cobra”, los dos únicos relatos que se realizaron para los *Pocket Pilote*. Por desgracia, este desbarajuste se repitió en España cuando se publicó la serie en la revista *Din-Dan* en 1968-1969, ya que se partió del material publicado en álbum.
- [20] La segunda parte de “La fin du Faucon Noir” es tan llamativa en este aspecto que, simplemente, ni siquiera fue publicado en España, saltando *Din-Dan* directamente al álbum siguiente. En la primera parte no se pronuncia la palabra “español” ni de broma, y en el resto de la serie, nuestros compatriotas fueron traducidos como “caribianos”, inventándose así una nueva nacionalidad.
- [21] Da un poco como la impresión, observando los guiones de aquella época, de que Charlier intentaba conseguir el “más difícil todavía” en sus relatos, a costa de la verosimilitud, uno de los aspectos que más había cuidado hasta entonces. Algo parecido ocurre en *Tanguy* a propósito de “Les vampires attaquent la nuit”, y en cierto modo se repite en *Blueberry* con el complot de “Angel Face”: en todos los casos intenta ir más allá de los límites en que se movía cada serie.
- [22] Paape primero y después Jijé sustituyeron provisionalmente a Hubinon —al parecer por estar éste enfermo— en buena parte de “Le pirate sans visage”. Jijé realizó de esa forma las páginas con más acción y movimiento de toda la serie.
- [23] Más a mi favor: Jijé había participado en la historia original (véase la nota anterior). Quizás él tampoco tenía muy buena memoria...
- [24] Personalmente, nunca me ha agradado que en un relato de aventuras el héroe liquide a un adversario de una puñalada traperera en la espalda. En *Barbarroja*, hasta ese momento, Eric, como buen chico que es, siempre había recurrido al clásico garrotazo; aquí, por el contrario, son varias las decenas de soldados enemigos que mueren así a manos de los héroes, muchos de ellos de una sola tacada. Posiblemente Charlier, libre de las ataduras que le suponía la publicación seriada en revistas juveniles, que le obligaban, por la misma época, a soluciones un tanto ridículas en *Blueberry*, se pasó de realista y también de sanguinario. El final de la aventura es, en cualquier caso, apoteósico: los supervivientes de la expedición española son exterminados por los indios, y sus cabezas clavadas en estacas.
- [25] Quien sí ha sido capaz, en buena medida, de lograrlo, es el mencionado dibujante Patrice Pellerin. Tras el fallecimiento de Charlier, concibió y realizó su propio cómic de piratas, con enormes y evidentes influencias de *Barbe-Rouge*: *L’Épervier* (conocida en España como El Gavilán). Esta serie, que lleva ya seis álbumes, cuenta las rocambolescas aventuras de un corsario bretón, Yann de Kermeur, peripecias que, sin un momento de respiro, le llevan, entre fugas, persecuciones y combates, de la Bretaña francesa a la Guyana y de vuelta a Francia. Todo ello con una ambientación sobresaliente y un virtuosismo asombroso en la construcción y recreación de los grandes veleros del siglo XVIII, que superan incluso su anterior y soberbio trabajo en *Barbe-Rouge* y el de otros célebres autores que han tratado temas parecidos, como el de François Bourgeon en *Les passagers du Vent*. Sin ser Charlier, hasta el día de hoy, Pellerin es el autor que más y mejor ha logrado emularle, consiguiendo a la vez una obra propia y muy personal.

[26] Para ser exactos, las páginas 28 a 36 de la primera y 17 a 38 de la segunda, además de la portada de “Fort Navajo”, firmada por él. Se ha dicho también que realizó alguna página para este primer álbum, pero es un extremo que no he podido confirmar, pues el estilo de ambos es tan parecido en esa época que es difícil de precisar; en cualquier caso, las páginas 20 y siguientes recuerdan muchísimo al estilo de Jijé.

[27] La primera página de este álbum, consistente en una única viñeta en la que aparece Allister en primer término seguido de todo el regimiento, a través del paisaje nevado, es uno de los dibujos más hermosos, espectaculares e impactantes de toda la serie. Desgraciadamente, esta espléndida plancha, que conocimos en España en 1970, en su publicación seriada en *Gran Pulgarcito* fue suprimida en el álbum, tanto en su edición francesa como en la posterior española, al exceder el relato de las 46 páginas reglamentarias. Confiando en que la nueva edición integral que actualmente está publicando Dargaud subsane, cuando reedite este episodio, esta anomalía, entretanto y hasta el día de hoy la maravillosa página sigue siendo imperdonablemente inédita para las últimas generaciones de lectores.

[28] La versión francesa de este álbum es doblemente importante por incluir, en sus primeras páginas, una detallada biografía de Blueberry, escrita por Charlier, que se extendía hasta su muerte, ya muy anciano, en el siglo XX, con tal verismo que algunos lectores llegaron a creerse que su héroe favorito era, después de todo, un personaje real. Las bien escogidas ilustraciones —entre ellas un retrato “auténtico” de Blueberry— contribuyeron muy mucho a conseguir ese resultado.

[29] Esta historia me recuerda bastante a la sangrienta odisea mejicana de Barbarroja, ya mencionada en el apartado anterior. Charlier no sólo se repite, sino que Méjico parece ser su escenario favorito a la hora de montar escabechinas.

[30] Es curioso cómo en ciclos casi sucesivos buena parte de la trama consiste en alcanzar la frontera para ponerse a salvo de los perseguidores al otro lado, sólo que en cada caso se trata del lado contrario. Años más tarde conoceremos, paradójicamente en otra serie, *Les Gringos*, el desenlace último, y trágico, de esta aventura.

[31] Me viene aquí a la memoria una vieja serie, también francesa, publicada en la mítica *Vaillant*, escrita por Jean Ollivier: *Davy Crocket*. En ella, el célebre personaje, lejos de enfrentarse a los indios, tomaba partido por éstos en su lucha contra los invasores blancos, no dudando —se nota que es un cómic francés, y además de una publicación afín al PCF, y no americano— en matar, incluso a sangre fría, a soldados USA.

[32] También otros cómics de Charlier están inspirados en el cine. Existe una película americana de serie B de los años cincuenta, absolutamente infumable, con el título de *El pirata de los siete mares*, y el protagonista es un pirata del Caribe que se llama Barbarroja, interpretado por John Payne. No aguanté más allá de media hora viéndola, de forma que no sé si tiene aún más puntos en común con el cómic de Charlier.

Por lo que se refiere a *Blueberry*, imposible omitir aquí que fue finalmente llevado al cine hace ya unos años. Por desgracia, el resultado, *Blueberry: L'expérience secrète*, no sólo no tiene apenas nada que ver con la serie, con el personaje ni con el espíritu de Charlier, sino que además es una de las películas más infames —por malas— que recuerdo haber visto jamás.

Mejor suerte tuvo, ya que estamos en ello, *Tanguy et Laverdure*, cuya serie de televisión, *Les chevaliers du ciel*, tuvo una especie de adaptación a la pantalla grande en 2005. La película, con el mismo título —aquí traducido como *Héroes del cielo*—, siendo bastante mediocre y aunque los protagonistas, por cierto, no eran nuestros héroes, sino otros dos pilotos con otros nombres, la trama y el espíritu al menos recordaban los del cómic original.

[33] Ver la nota correspondiente del capítulo dedicado a *Barbarroja*.

[34] Algunos más lanzados que el resto —yo sólo conozco a Rafa Marín y yo— terminamos, con el paso de los años, pidiendo a Francia los álbumes originales de *Barbarroja*, con sus maravillosos y auténticos colores, disfrutando como pocas veces de un cómic, y conociendo, por fin, cuando la serie fue reemprendida, cómo acababa la historia.

[35] Un recurso frecuente de los personajes de Víctor Mora es suplantar al malo de turno echándose una capucha o poniéndose una barba postiza, cosas que no veremos nunca en los relatos de Charlier.

[36] Yo mismo dejé la lectura de la serie a la altura de “Chihuahua Pearl”, no sólo por la escasa calidad de su edición en aquel entonces, sino porque no era capaz de apreciarlo en su totalidad. Tardaría varios años en retomarlos y en darme cuenta de lo que me había perdido.

[37] Es imposible, por ejemplo, que Barbarroja recuerde al canalla que le ha jugado una mala pasada en el capítulo anterior, cuando el lector sí lo conoce, pero él no, pues no han coincidido en la acción; en otro episodio, Eric reprocha a su amiga Concha por haberle traicionado, cuando en realidad ella le ha estado ayudando bajo cuerda y además él lo sabe (quizás es que el pobre chico es tan desmemoriado como Charlier, pero el caso es que la chica no le saca de su error).

[38] Ahí tenemos, por poner un ejemplo comprobable por el público español, que el archifamoso argumento de “La mina del alemán perdido” tiene muchos puntos en común con el de “20 millones bajo la tierra” y “El Demonio”, que giran en torno a una fortuna oculta en una sima inaccesible, guardada por un loco ermitaño armado con una escopeta, al que se toma por un espectro, y con una pandilla de indeseables acosándose unos a otros para hacerse con el tesoro.

[39] Gir recibió la propuesta de continuar *Michel Tanguy* en sustitución de Uderzo, como ya hemos visto, pero la rechazó, tras dibujar una página, posiblemente no sólo por la temática, sino por su talante ideológico, con el que sin duda no se habría encontrado del todo a gusto.



JEAN-MICHEL CHARLIER: LA AVENTURA A BORBOTONES JUAN AGUSTÍ

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 12, 7-VI-2014

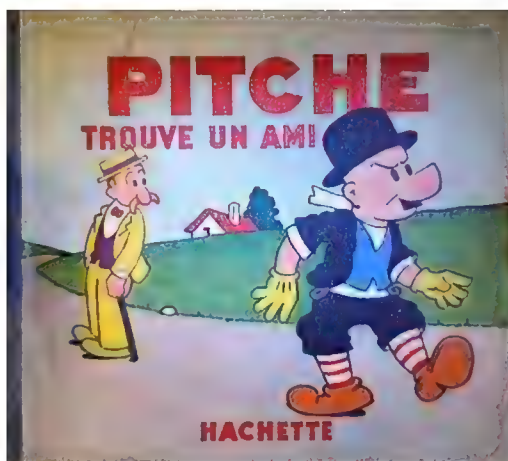
Extensa biografía de uno de los más grandes guionistas de cómics: Jean-Michel Charlier (1924-1989), autor de algunas de las series de aventuras más importantes del siglo XX. / Huge biography of one of the greatest comic writers: Jean-Michel Charlier (1924-1989), author of some of the most important series of adventures of the twentieth century.

Notas: Jean-Michel Charlier se definía a sí mismo como un "conteur". En este artículo Juan Agustí traza el perfil biográfico de este gran cuentista, o historietista, en el significado más genuino de la palabra.

JEAN-MICHEL CHARLIER: LA AVENTURA A BORBOTONES

Jean-Michel Charlier fue el guionista más importante del cómic realista francobelga y uno de los pilares del tebeo francés. Fundador de la revista *Pilote*, una de las publicaciones más señaladas de la historieta europea, fue un prolífico creador de sagas tan representativas como las de Barbarroja, Buck Danny, Tanguy y, sobre todo, Blueberry.

Infancia y juventud



Álbum recopilatorio de las tiras de Pitche publicado en 1933.
Charlier imaginaba historietas nuevas del personaje, incluso vio publicada una tira suya en el mismo diario *La libre Belgique*, que editaba la serie de Stonkus.

Aficionado a los tebeos desde los cinco años, Jean-Michel Charlier leyó entre otras las aventuras de *Zig et Puce* realizadas por Alan Saint-Ogan para *Le Dimanche illustré*, las hazañas de *Tintin* de su compatriota Hergé en *Le Petit vingtième* y, sobre todo, las tiras cómicas de *Pitche*, del lituano Aleksas Stonkus, publicadas en el diario *La libre Belgique* a partir de los años treinta.

Practicó el dibujo durante todo su periodo de escolarización, desde el colegio de los padres jesuitas en el que comenzó a educarse hasta la universidad en la que cursó estudios de derecho, y tanto en periódicos estudiantiles como en sus actividades de *boy-scout*. Sin embargo, esta gran pasión por el dibujo no le impidió leer mucho, lo que le convirtió en una persona culta y abierta a diferentes formas artísticas. Le apasionaban el cine y la música (llegó incluso a formar parte de un quinteto vocal, siguiendo la moda del jazz de la época con Ray Ventura). También era un incondicional del mar y los barcos. Si no hubiese sido por el ambiente bélico que se respiraba, Charlier quizás hubiese optado por convertirse en oficial de Marina. Sin embargo, fue su aversión a las matemáticas lo que le empujó a estudiar derecho, sin tener una verdadera vocación.



Dibujo de Charlier niño representando una patrulla scout.

Cuando estalló la II Guerra Mundial, los alemanes establecieron que todos los estudiantes del primer año de universidad debían realizar seis meses de trabajos obligatorios. Charlier declinó presentarse a ellos, por lo que fue condenado a realizar dichos trabajos en Alemania, pero esta vez durante una año. Afortunadamente, un médico alemán le eximió de ellos, siendo su pena trasladada a una fundición en Bélgica en la que se fabricaban revólveres y manómetros para submarinos alemanes.

"Recuerdo que cuando los alemanes se aproximaban a Lieja, todos los puentes sobre el Meusse saltaron uno tras otro. Sigue siendo para mí un recuerdo imborrable; primero, porque la ciudad fue dividida en dos, y también porque la imagen de todos estos puentes saltando sucesivamente, repentinamente, me sumergió en una atmósfera de guerra y horror que nunca había sentido antes.⁽¹⁾"



El 31 de agosto de 1939, a las 5 de la tarde, los puentes de Val Benoît y de Ougrée saltaron por los aires. El ejército belga había tomado la delantera para frenar al invasor alemán.

Después, el belga trabajó como conductor de ambulancias en el antiguo hospital militar de Lieja. Una vez más, allí se vio sumergido en el horror, porque tenía que transportar a los heridos en un estado lamentable, bien fuesen alemanes o belgas. Todo esto le hizo repudiar los crímenes de guerra, pero no le impidió valorar todavía más el heroísmo. En la fábrica a la que fue destinado, fue tentado por una célula trotskista y con ellos realizó cursos clandestinos en un bosque cerca de Bruselas, pero la abandonó cuando comenzaron a adoctrinarle en el materialismo histórico. De nuevo mostró su carácter rebelde hacia el final de la guerra, cuando se introdujo en un movimiento de la resistencia, pero estaba muy mal organizado debido a la incompetencia de sus cabecillas y alguna vez recordó que podrían haberle fusilado varias veces. Muchos compañeros de universidad murieron en estas circunstancias.

Por fortuna la guerra acabó y Charlier volvió a la universidad y a buscar trabajo. Él era amigo de la hermana de Georges Troisfontaines, un joven empresario responsable de la agencia World Press (mas tarde, World's P. Press, World's Press o, simplemente World Press), que trabajaba para dotar de contenido las publicaciones de la editorial belga Dupuis, propietaria por aquel entonces de los semanarios *Les Bonnes soirées*, *Le Moustique* y *Spirou*, revista que volvió a obtener la autorización para circular tras la guerra el 5 de octubre de 1944. Los dos hombres simpatizaron rápidamente y Charlier fue contratado como dibujante para la agencia al tiempo que concluía sus estudios de derecho.

Charlier, dibujante y guionista

Después de haber terminado sus estudios en derecho, Jean-Michel comenzó a trabajar en un gabinete de abogados, principalmente para satisfacer los deseos de su padre, pero únicamente ejercería durante algunas semanas porque decidió aceptar la oferta de Troisfontaines.



Ilustración de Charlier para la página didáctica del CSA.

Así, Charlier debutó profesionalmente en *Spirou* con la sección titulada *La Page illustrée du CSA (Club Spirou Aviation)*, una página sobre la aviación y el aeromodelismo cuya tira más importante era *Le Cours du chef Pilote*, donde se explicaban los principios del pilotaje. De la misma forma se incluyó un curso de remo. Casi siempre, los textos están firmados por Georges Cel, uno de los seudónimos utilizados por Georges Troisfontaines, pero al poco tiempo comenzaría a encargarse Charlier de escribir esos textos. Entre 1945 y 1946 también, bajo el seudónimo Flettner (o Fletner), dibujó la tira deportiva *Spirou sport*.

Trabajando en la agencia World's P. Press conoció a Victor Hubinon, un dibujante recién salido de la Academia de Bellas Artes de Lieja con el que trabó una sólida amistad. Fruto de esta asociación fue la historia bélica *L'Agonie du Bismarck (La agonía del Bismarck)*, publicada por episodios en la revista *Spirou* durante 1946, donde Jean-Michel, además de ser el responsable del guión, dibujó barcos y aviones, inspirándose para ello en el meticuloso trabajo a pluma de Léon Haffner, un pintor francés muy conocido en esa época.

Unos meses más tarde, en 1947, ambos autores presentaron otra serie de aviación que obtendría un éxito inmediato: *Buck Danny*. Parece ser que Charlier la ideó después de quedar fascinado por la lectura de un gran reportaje sobre los Tigres Voladores, una célebre escuadrilla de cazas norteamericanos que operó en China durante la Segunda Guerra Mundial, aunque este dato no está debidamente contrastado ya que las primeras historietas no hacen referencia alguna a esa escuadrilla. Troisfontaines escribió las primeras once páginas de esta serie, pero a partir de entonces los guiones corrieron por cuenta de Charlier. Con el tiempo, sería una de sus series más longevas y de mayor éxito. De 1947 a 1978, Victor Hubinon dibujaría cuarenta historias largas de *Buck Danny*, publicadas en *Spirou* y editadas en álbum por Dupuis (además de tres historias completas publicadas en *Risque-Tout*). Jean-Michel Charlier, escribiría cinco episodios más, aunque el quinto lo dejó inconcluso. Francis Bergèse dibujaría los cuatro terminados entre 1982 y 1988.



Supuestamente, en estas dos tiras de la plancha nº 12 del primer episodio de *Buck Danny* comenzó Charlier a hacerse cargo de los guiones (en realidad es la undécima, pues Troisfontaines y Hubinon se saltaron el diez al anotar los números de planchas).

En 1948, la familia Dupuis encargó oficialmente a World's P. Press el suministro de publicidad de sus semanarios. Como consecuencia del incremento de la actividad, Troisfontaines se vio obligado a abandonar sus labores de escritor y a trasladar la sede de su agencia de Lieja a Bruselas. Troisfontaines hizo de su casa en Schaerbeek, en la calle Renkin, detrás de la Gare du Nord, una suerte de estudio, que compartía con Charlier, Hubinon y Albert Weinberg (por aquel entonces entintador de Hubinon). Allí trabajaban intensamente, en jornadas de trabajo interminables. Cocinaban y dormían por turnos, vivían sin apenas mobiliario, Charlier y Hubinon compartían el mismo diván, uno durmiendo en el somier y otro sobre el colchón:

"Como era un caserón habitado por cinco o seis personajes que vivían sin cortinas y que trabajaban cada noche hasta las dos o tres de la mañana, cada semana recibíamos una visita de la policía. Venían a ver qué estábamos haciendo allí, alertados por los vecinos. Weinberg padecía insomnio y bajaba por las noches a entrecavar el jardín, envuelto en una manta. Los vecinos sospechaban que se dedicaba a enterrar los cadáveres de la gente que habíamos asesinado. La poli estaba al acecho. Esta situación duró más de tres años.^[2]"

Conviene añadir que los trabajos realizados para la agencia World Press estaban muy mal remunerados. Troisfontaines, que hacía de intermediario, pagaba al resto de autores treinta francos belgas (un euro actual) por una página de catorce viñetas terminada, con el guión incluido, sin opción a cobrar derechos posteriores.

A mitad de realización del segundo álbum de *Buck Danny*, Charlier se dio cuenta de que para escribir buenas historias de aviación tenía que aprender, por lo menos, los rudimentos de pilotaje, de manera que se inscribió en una academia y realizó varios cursos hasta obtener el carnet de piloto comercial. Victor Hubinon siguió sus pasos. No tardaron en darse cuenta de que esta actividad les encantaba, pero que para realizarla hacía falta dinero. Si a esto añadimos las necesidades económicas que tenían que cubrir, no es de extrañar que decidieran convertirse en pilotos profesionales. Compraron un viejo avión en Inglaterra, un desecho de la guerra, y con él realizaban acrobacias aéreas, arrastraban paneles publicitarios y arrojaban paquetes de periódicos en paracaídas en el Tour de Francia durante los fines de semana.



Carnet de piloto de Charlier.

Entre 1948 y 1950, Charlier ilustró *Le Cours du chef-pilote*, una sección didáctica sobre la aviación y la marina semejante a la que se publicaba en *Spirou*, pero en este caso para el semanario belga *Bimbo*, de la editorial Guy Depière. También en 1948, para esta misma revista creó *Joe Tornado*, con la ayuda gráfica de Hubinon, otra serie de ficción que narra las aventuras de un investigador francés enviado a las islas del Pacífico para dismantelar una organización dedicada al contrabando de alcohol. A pesar de haber tenido la precaución de haber utilizado un seudónimo común para firmar su trabajo (Charvick), a los hermanos Dupuis no les hizo mucha gracia descubrir cómo dos de sus autores estrella trabajaban para revistas de la competencia.



Ilustraciones realizadas por Jean-Michel en 1949 para la Royal Motor Union, un club de aviación situado en Bierset, cerca de Lieja.

Troisfontaines se percató de esa circunstancia, y considero que era el momento adecuado para hacer firmar un contrato de exclusividad a Charlier y Hubinon. A cambio, negoció con los Dupuis la rápida edición de los álbumes de *Buck Danny*, lo que permitiría a sus autores recibir los emolumentos correspondientes a sus derechos de autor. *Joe Tornado* fue concluida por Weinberg. Por primera vez en su vida, Charlier contaba con suficiente dinero como para pagarse un billete de tren a casa y luego para comprarse un coche... aunque no para echarle gasolina. Su padre, al verlo aparecer con tanto dinero encima, lo miró asustado, creyendo que había atracado un banco; al menos, así lo contaba Charlier en una entrevista realizada muchos años después.^[3]

En cualquier caso, la publicación de series estrella en *Spirou* realizadas fuera de la agencia no dejaban suficiente hueco para el equipo de Troisfontaines, que intentó introducirse en las otras publicaciones de Dupuis. Troisfontaines deseaba proponer un relato de corte más adulto para *Le Moustique*, revista dedicada a los programas de radio. Pero entonces Charlier encontró el diario de un corresponsal de guerra americano, Robert Sherrod, que narraba la batalla de Tarawa, segunda ofensiva estadounidense en la Guerra del Pacífico, después de Guadalcanal. De ahí nació *Tarawa, atoll sanglant* (*Tarawa, atolón sangriento*), serie publicada por entregas en blanco y negro en *Le Moustique* entre octubre de 1948 y noviembre de 1949. Charlier se encargó del guión, del texto y de la puesta en escena, Victor Hubinon de los personajes (el editor le obligaba a borrar los cadáveres que había dibujado, por considerar que las escenas eran demasiado violentas) y Albert Weinberg, de los decorados. Es preciso mencionar también la ayuda que recibieron de Eddy Paape en las últimas secuencias. En *Tarawa, atoll sanglant* los tres autores aparecían retratados como corresponsales de guerra. No hay ninguna duda de que esta obra sirvió como enlace entre los dos primeros episodios de *Buck Danny* y los siguientes. De hecho, el más joven de los personajes de Tarawa era fácilmente reconocible como Sonny Tuckson, personaje que fue introducido en el tercer episodio de la serie, *La revanche des fils du ciel* (*La revancha de los hijos del cielo*).



Comienzo de *Tarawa, atoll sanglant* en las páginas de *Le Moustique*.
En la primera columna de la página de presentación podemos ver retratados a Charlier y Hubinon.

A pesar de las buenas críticas recibidas, la historia pasó desapercibida, ya que *Le Moustique* se distribuía exclusivamente en Francia. Fracasada la vía de *Le Moustique*, Charlier y Hubinon redoblaron sus esfuerzos en *Spirou* con *Surcouf, roi des corsaires* (*Surcouf, rey de los corsarios*). Ambos autores son unos apasionados del mar y los barcos, así que no es de extrañar que acabaran realizando una larga biografía del famoso corsario de St. Malo que estuvo al servicio de Napoleón. En ella, los dibujos de Victor Hubinon fueron entintados una vez más por su amigo Eddy Paape. La historia se publicó de forma continuada entre noviembre de 1949 y junio de 1952 en la revista *Spirou*. Sin embargo, su publicación a lo largo de tres álbumes parece ser que estaba acordada previamente de manera contractual entre Troisfontaines y la familia Dupuis.

Charlier, por entonces, seguía participando como dibujante en las obras que escribía. Fue Jijé quien lo incitó a olvidarse definitivamente del dibujo en favor de la escritura. Le dijo:

“Mira, nunca serás más que un dibujante mediocre, lo tuyo es escribir.” [Así lo recordó Charlier]: “Recuerdo que en aquel momento me traumatizó, porque mi situación cambiaba desde el punto de vista económico. Me quedaba a dos velas, sólo ganaba un tercio del precio de las planchas. Por otro lado, por supuesto, me dolió que no se reconociera mi talento como dibujante. Sin embargo, enseguida me di cuenta de que Jijé tenía razón. Al final, le agradecí eternamente que hubiera tenido la sinceridad de decírmelo y de orientarme por la vía del guión^[4]”.

Sus últimos dibujos los hizo para *Surcouf*, donde dibujó todos los navíos hasta la página decimosexta del tercer álbum. *Attaque en Birmanie*, con el que se cerraba el primer ciclo de los Tigres Voladores, fue el primero donde Charlier no participó del dibujo.

Con el objeto de mejorar su situación económica y, aprovechando la escasez de pilotos a causa de la guerra de Corea, en la que Bélgica participaba, trabajó como piloto comercial para Sabena. Su hijo Philippe contó como su padre recuerda haber transportado pichones en medio de un olor insoportable. Finalmente, Jean-Michel se aburrió y al cabo de un año decidió dedicarse exclusivamente a la historieta.



Algunos integrantes de la World's Presse. Podemos reconocer de izquierda a derecha a: Eddy Paape, Victor Hubinon, Sirius, Georges Troisfontaines, Jean-Michel Charlier y Uderzo.

Troisfontaines, desbordado por sus múltiples negocios, había transformado su agencia al modo americano, distinguiendo claramente la responsabilidad de cada empleado: dibujante, guionista, entintador, publicista,... Así a finales de los años cuarenta, pidió a Charlier que ejerciese las funciones de director artístico y editorial. Como veremos, esta decisión lanzaría las carreras de unos principiantes que luego llegarían muy lejos: Jean-Jacques Sempé, Albert Uderzo, René Goscinny o Jean Graton. A comienzos de los años cincuenta, Europa estaba en pleno *boom* económico y el mercado no dejaba de crecer. Los editores de periódicos se empezaron a interesar por la *bande dessinée* y los suplementos semanales comenzaron a multiplicarse. Para poder manejar el crecimiento de la demanda, Troisfontaines se apoyó en la agencia International Press dirigida por Yvan Chéron, que terminará convirtiéndose en su cuñado. International Press y World's Presse acabarán compartiendo edificio en el nº 5 de la plaza de Brouckère y sus negocios acabaron tan estrechamente ligados que será difícil diferenciarlos.

Yvan Chéron había descubierto las brillantes ilustraciones que un tal Albert Uderzo había realizado para la prensa y le invitó a visitar sus oficinas en Bruselas. Durante su visita se detuvo en el estudio de Hubinon y simpatizó inmediatamente con Charlier, que le propuso trabajar con él para las páginas del suplemento juvenil del diario *La Wallonie*. Entre los dos, acordaron recuperar un personaje creado por Uderzo un par de años antes, para el cual Jean-Michel realizaría nuevos guiones. El personaje en cuestión es *Belloy*, un caballero medieval sin armadura, del que llegaron a realizar cuatro nuevas aventuras.

Por lo que se refiere a Goscinny, este había conocido a Troisfontaines en Nueva York por mediación de Jijé, y juntos habían pasado memorables veladas juntos en los cabarets de Broadway. Cierta día, Goscinny decidió viajar en persona a Bélgica y al presentarse por sorpresa en Bruselas Troisfontaines se quedó pasmado al verle, y comentó a Charlier: "¡Madre mía! Ahí fuera hay un tipo al que le dije que se pasara a verme si andaba por Bruselas. ¡Se ha gastado todos sus ahorros!^[5]". Pero Charlier recibió a Goscinny y quedó de inmediato fascinado por sus guiones más que por sus dibujos (por aquella época, Goscinny también dibujaba). Charlier le dijo a Troisfontaines que no podía dejar escapar a un talento así, pero el editor remitió a Goscinny a International Press. Poco tiempo después, Goscinny comenzó a realizar textos y dibujos para *Le Moustique* y *Bonnes Soirées*.

El diario valón *La libre Belgique* creó también un suplemento juvenil gratuito que se publicaba todos los jueves: *La libre junior*. Charlier escribió dos nuevas series para este suplemento: *Tiger Joe* y *Fanfan et Polo*. La primera trataba sobre un guía de caza en África, un héroe que disfruta de exóticas aventuras, dibujadas por Victor Hubinon y entintadas por Eddy Paape. Dibujada por Dino Attanasio, la serie de humor *Fanfan et Polo* trataba sobre dos niños gamberretes que construyen aviones con todo tipo de materiales y causan desastres cuando intentan hacerlos volar. Después de dos episodios con guión de Jean-Michel Charlier, la serie continuó con los guiones de Goscinny. En 1951, Troisfontaines y Chéron abrieron una oficina en París (en el nº 34 de la avenida de los Campos Elíseos). El primero sugirió a Uderzo que se trasladara a esta nueva oficina, que fue el lugar donde se encontraría con Goscinny. El resto es Historia.



Arriba: portada de la recopilación en álbum de *Fanfan et Polo*, realizada en 1951.
Abajo: plancha de *Les belles histoires de l'oncle Paul*, publicada en *Spirou* el 17 de enero de 1952.
Ambas dibujadas por Dino Attanasio.



En esa época, ediciones Dupuis estaba inquieta por la situación de la historieta en Francia: la nueva Comisión de vigilancia y control de publicaciones destinada a la infancia y la adolescencia estaba censurando alegremente historias de aventuras extranjeras, por lo que se aplicó en la búsqueda de nuevos temas educativos. Con respuesta, Charlier propuso una serie de historietas de cuatro páginas que relataban hechos históricos. Así nació: *Les belles histoires de l'oncle Paul*, para cuyo personaje principal y narrador Hubinon se inspiró en el mismísimo Paul Dupuis. Jean-Michel Charlier escribió por lo menos veintinueve de estas historias, que fueron ilustradas por Eddy Paape, Jean Graton, Dino Attanasio o, anónimamente, el mismo Uderzo, entre otros. Cuando se vio desbordado por el trabajo, cedió el puesto a otro redactor de World's Presse: Octave Joly. Esta serie llegaría a convertirse en un pilar del semanario, llegando a generaciones de lectores, pues se estuvo realizando hasta 1980.

Paape mantenía unas relaciones excelentes con Charlier y en 1951 tuvieron una nueva ocasión para trabajar juntos. Cuando Jijé abandonó sus series en 1946 para realizar un viaje por los Estados Unidos, dejándolas en manos de sus compañeros. Así, Victor Hubinon heredó *Blondin et Cirage*; André Franquin, *Spirou et Fantasio*; y Jean Valhardi fue para Eddy Paape. Los guiones de esta serie, creada en 1941 por Jijé y Jean Doisy, que narraban las aventuras de un investigador privado, fueron continuados por el propio Doisy primero, y por Yvan Delporte después. El caso es que el resultado no acababa de convencer a Charles Dupuis, que pensó en cerrar la serie. Pero intervino Troisfontaines, que tras un buen análisis de la situación invitó a Paape a continuarla, incorporando de paso a Charlier. En uno de sus mejores guiones, *Valhardi contre le monstre*, inspirado por las novelas y películas de monstruos que tanto admiraban (sobre todo las interpretadas por Boris Karloff), el guionista hacía desaparecer al compañero del detective, Jeannot, y lo sustituyó por uno nuevo y más divertido, Arsène, que supondría un soplo de aire fresco. Esta aventura fue rebautizada más tarde como *Le Chateaux maudit*, a la cual le seguirían otras dos: *Le Rayon de la mort* y *La Machine à conquérir le monde*, consideradas lo mejor de la serie. Posteriormente Jijé retomaría al personaje, aunque contó con alguna historia más con guión de Charlier.

Durante las vacaciones de verano de 1952 en la Costa Azul, Jean-Michel conoció a una joven modelo: Christine Lagarrique. Como ella vivía en la capital francesa, el joven Charlier se sentía obligado a visitar a menudo la oficina parisina de la World's Presse. Un año más tarde, el 20 de junio de 1953, se casaron, y al año siguiente, el 22 de junio de 1954 nacería su hijo Philippe, lo que obligó a Charlier a instalarse definitivamente en los suburbios de París, en Saint-Claude. Ahora más que nunca necesitaba dinero para sacar adelante a su familia, pero a pesar del éxito ya cosechado, su sueldo todavía no alcanzaba para vivir desahogadamente. Por esta razón desplegó todo su esfuerzo como guionista y comenzó a desarrollar series potentes en *Spirou*: desde las grandes aventuras en las selvas de América del Sur del explorador *Kim Devil* (dibujadas por Gérald Forton), que comenzaron en 1953 para desarrollarse a lo largo de cuatro episodios; pasando por las aventuras de *La Patrouille des Castors* (*La Patrulla de los Castores*), una de sus series más conocidas, que narra las aventuras e investigaciones de un grupo de *scouts*, dibujada por MiTacq (Michael Tacq), a partir de 1954; y terminando con la apasionante biografía, muy detallada, del piloto de correo aéreo *Jean Mermoz, chevalier du ciel*, que Victor Hubinon dibujó a partir de 1955.

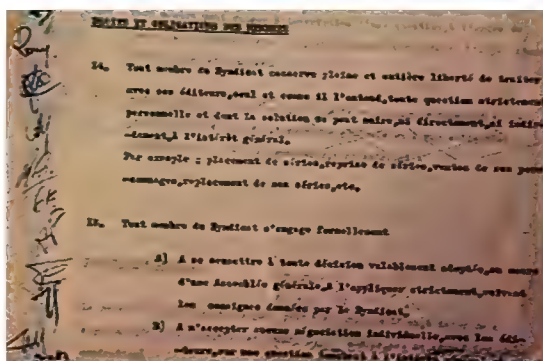


Jean-Michel y Christine durante su viaje de novios en Suiza, en 1953.

Troisfontaines había convencido a la familia Dupuis para que emprendiese un nuevo proyecto de publicación: *Risque-Tout* (*Sprint* para los flamencos), una revista orientada a un público un poco más adulto que el lector habitual de *Spirou*. Para la ocasión, sus mejores dibujantes realizarían aventuras más cortas de sus principales series. La idea no fue del gusto ni del interés de algunos de ellos, entre los que se encontraban Jijé (referente para muchos dibujantes de la época) y el propio Charlier. Estos creían, con razón, que era una pena desperdiciar en tan pocas páginas ideas que merecían un desarrollo más extenso. Para acabar de propiciar aquel clima algo enrarecido, el jefe de la World's Press confió la redacción de la nueva revista a Maurice Rosy, profesional seleccionado de entre los nuevos redactores que los Dupuis utilizaban en *Spirou*. Rosy era además amigo de Yvan Delporte, que acaba de ser nombrado redactor jefe de *Spirou*. La distancia que separaba el carácter anárquico de este último y el estilo de respetable hombre de negocios de Troisfontaines era abismal. Al cabo de cincuenta números terminó la corta vida de *Risque-Tout*, en medio de una indiferencia generalizada.

Sin embargo, la energía puesta en el proyecto por Troisfontaines acabó por desestabilizar a la mayor parte de los dibujantes y guionistas que trabajan para la agencia, especialmente a los que hace ya tiempo se preguntaban por su futuro y no estaban contentos con sus condiciones de trabajo: sus nombres apenas se mencionaban, no existían los derechos de autor y los salarios seguían siendo muy bajos, por poner algunos ejemplos. Esto llevó a los profesionales de la agencia a formar una especie de sindicato de dibujantes y guionistas que exigía, al menos, que se regulase su profesión y que pudieran ejercerla con determinadas garantías. El 10 de enero de 1956 fue convocada una reunión en la trastienda de un café de Bruselas, donde los reunidos firmaron conjuntamente una lista de reivindicaciones. Esa misma tarde, dos de los firmantes denunciaron el hecho a sus editores, haciendo recaer las culpas sobre Eddy Paape, Gérald Forton y René Goscinny (curiosamente, los tres personajes menos rentables en esa época), que serían despedidos a la mañana

siguiente. Como respuesta a esta decisión arbitraria, el 14 de enero, Charlier escribió una carta a Troisfontaines en la que precisaba que, de no cambiar su decisión, él, Albert Uderzo, Sempé, Michael Tacq y Victor Hubinon, todos firmantes del manifiesto original, se consideraban igualmente expulsados en solidaridad con sus compañeros. Troisfontaines modificó su postura respecto de los dos primeros, pero se mostró inflexible en lo concerniente a Goscinny. Como consecuencia, Uderzo y Charlier decidieron dejar sus empleos.



Fragmento del documento mencionado con las firmas de los autores.

Afortunadamente, los tres autores despedidos contactaron con Jean Hébrard, antiguo jefe de publicidad de World's Press, que por entonces se ocupaba de los anuncios en *Bonnes Soirées*. Este les propuso la creación de una sociedad formada por dos agencias, ÉdiFrance para la publicidad y ÉdiPresse para la edición y publicación, de las que él sería el administrador. Hébrard acababa de heredar un gran café situado en el número 2 de la calle de la Bolsa, en París, e inicialmente, la nueva agencia se instaló justo encima. Una de las primeras iniciativas de los cuatro emprendedores fue negociar con Yvan Chéron, con quien las relaciones eran muy cordiales, el relanzamiento de la revista *Pistolin*, cuyo patrocinador era la marca de chocolates Pupier. Charlier y Goscinny fueron redactores en jefe de la publicación hasta el cierre de la misma en 1958. Charlier propuso para ella series ya creadas como *Tiger Joe* y *Belloy*, a la vez que creó nuevas como *Rosine, petite fille modèle* (*Rosine, pequeña niña modelo*), dibujada por Martial. Fue una obra dirigida al público femenino con la que Charlier practicó, por primera y casi última vez, con el género humorístico.



Plancha de esta serie dibujada por Martial y publicada en *Pistolin* entre 1955 y 1958. Página publicada en el número 39, en 1956.

A lo largo de 1957, los autores mencionados trabajaron en dos proyectos que no llegaron a cuajar. El más interesante fue probablemente *Le Supplément illustré*, un suplemento de cómics en gran formato similar a los de la prensa estadounidense de la época, del que se llegó a lanzar un número cero. En él participaban autores de la talla de Franquin, Morris, Peyo, Jijé, Will, Sempé o Gal. Desgraciadamente, el proyecto no cuajó debido a que los repartidores de prensa se negaron a introducir el suplemento dentro de los periódicos de manera gratuita. El otro proyecto fue la revista *Radio-Télé*, una mezcla de artículos de fondo y parodias, para cuya realización les contrató Radio Luxemburgo y de la que también se llegará a producir un número cero.

Buscando nuevas salidas comerciales, Charlier, en una de sus visitas a Bruselas, se encontró con André Fernez, editor en jefe de la revista *Tintin*, que le sugirió que escribiese novelas para el semanario de Editions du Lombard, contratando además a su compañero Goscinny para realizar historias cortas. De esta manera, Charlier vio publicadas sus dos primeras novelas, firmadas como Michael Philippe: *Pile ou face* (ilustrada por Raymond Reding) y *Le Monstre des Wambuls* (ilustrada por René Follet). Más adelante, utilizando ya su propio nombre, escribió las aventuras del capitán de goleta *Marc Larcher* en *Les Samuraïs du soleil noir*. También fue autor del serial *Tempête à l'Ouest*, entre julio de 1958 y marzo de 1959.



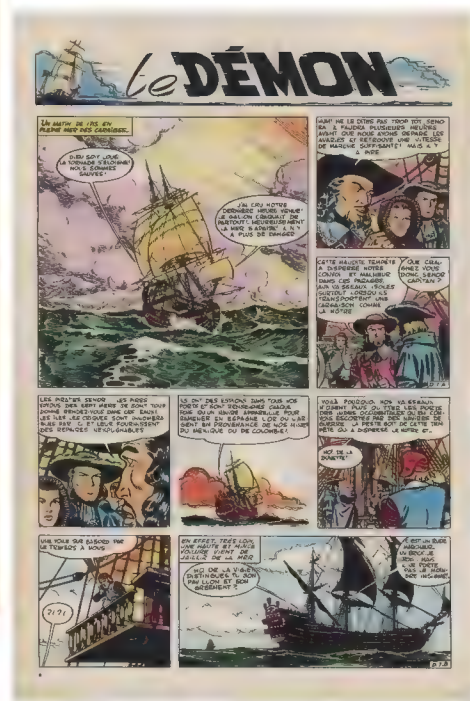
Plancha de *Marc Dacier*, dibujada por Eddy Paape.

A pesar de las desavenencias con Troisfontaines y la editorial Dupuis, Charlier seguía escribiendo con regularidad los guiones de *Buck Danny* y *La Patrulla de los Castores*, aunque sin incluir su firma. De esa época, *Kim Devil* fue la única serie que abandonó. Por si fuera poca actividad, Charlier también concibió dos nuevas series. La primera relataba las andanzas medievales de *Thierry le Chevalier*, que ponía su espada al servicio de Ricardo Corazón de León para redimir los pecados de su padre. La serie sólo contó con la firma de su dibujante, el español Carlos Laffond, y fue realizada entre 1957 y 1961. La segunda, más longeva, se publicó entre julio de 1958 y noviembre de 1967, sobre un reportero que iba recorriendo el mundo en busca de noticias, *Marc Dacier*. Fue dibujada por Eddy Paape y consistió en trece aventuras (tres grandes sagas y seis aventuras aisladas).

Hoy en día puede parecer extraño que Charlier se conformase con que su nombre se mencionara de forma esporádica en las páginas que realizaban los dibujantes, pero es que en esta época era algo bastante habitual. Muchos guionistas nunca fueron mencionados ni siquiera en los títulos de las series que escribían, simplemente porque el propio concepto de guionista de tebeos todavía no existía. El negocio estaba dominado por los editores, que los ignoraron, ya que no deseaban tener múltiples interlocutores con los que trabajar, además de tener que molestarse en gestionar un proceso laborioso y costoso como es el de la creación de tebeos. Así, durante esta época, el editor lo resolvía todo tratando directamente con el dibujante; si éste necesitaba un guionista, debía pagarlo él mismo.

Si echamos cuentas, en 1958, Charlier realizaba simultáneamente unas ocho series: las cuatro que escribía para *Spirou* (*Buck Danny*, *Le Patrouille des Castors*, *Thierry le Chevalier* y *Marc Dacier*) y las que escribía para Édiprese (*Belloy*, *Rosine* y otras de menor entidad). Esto le valió por esta época el apodo de "Tape-dur" porque podía mantener una conversación mientras comía, sin dejar de utilizar su máquina de escribir.

En 1958, Jean Hébrard presentó a los emprendedores Charlier, Goscinny y Uderzo a François Clauteaux, responsable de comunicación de la casa L'Oréal desde la posguerra. Clauteaux tenía importantes contratos de publicidad, especialmente con Radio Luxemburgo y soñaba con crear una especie de *Paris-Match* para jóvenes. Radio Luxemburgo era una de las emisoras de radio más importantes del momento, en una época en la que la televisión todavía no se había desarrollado de manera importante. La emisora quería crear un diario que sirviera de complemento a sus emisiones de los jueves por la tarde, las destinadas a la juventud, y para ello estaban buscando un equipo capaz de realizar esta revista. Los tres autores aceptaron de inmediato, con Clauteaux como redactor jefe. El primer título en el que se pensó para el lanzamiento fue *Champion*, debido a que uno de los programas para jóvenes que emitía Radio Luxemburgo se llamaba así, pero finalmente Clauteaux eligió *Pilote* como título.



Si dejamos a un lado *Asterix*, el gran atractivo de la revista *Pilote* recaía en las series de Charlier. Reproducción de las primeras planchas de cada una de ellas publicadas en el número 1.

Inmediatamente, todos se pusieron a trabajar en una primera maqueta. Para ello se sirvieron de sus experiencias con *Le Supplément illustré* y *Radio-Télé* y así, durante la primera mitad de 1959 realizaron varios proyectos de números cero. Clouteaux aportó una cuarta parte del capital inicial (además de un importante contrato de publicidad en la radio), Renè Ribière y Charles Courtaud, director y administrador del diario *Centre-Republican*, respectivamente, invirtieron otro cuarto; la emisora Radio Luxemburgo contribuyó con una aportación similar; y Charlier, Goscinny y Uderzo aportaron la cuarta parte restante.

El primer número de *Pilote* salió a la calle el 29 de octubre de 1959. En él Charlier estrenó tres nuevas series: las aventuras del piloto *Michel Tanguy* (dibujadas por Uderzo), el pirata *Barbe-Rouge* (dibujado por Hubinon) y el mochilero *Jacques Le Gall* (dibujado por MiTacq). La revista contaba con treinta y dos páginas en gran formato (36,5 x 26,5 cm.) y llevaba como subtítulo la frase: "le grand magazine illustré des jeunes". En ella, su director, Hébrard, presentaba la serie *Astérix* de Uderzo y Goscinny, guionista también autor en estas páginas de los textos de las historias de *Petit Nicolas*, ilustradas por Jean-Jacques Sempé. Con una operación de promoción sin precedentes, la misma tarde de la salida de su primer número se vendieron los trescientos mil ejemplares de que constaba la tirada.

A comienzos de 1959, Charlier volvió a trabajar oficialmente para Dupuis y World Press, aunque ya nada volvería a ser como antes, porque aquellos empresarios aún creían que Charlier fue quien trató de crear un sindicato autónomo de guionistas y dibujantes junto con Goscinny y Uderzo. No les importaba que Charlier hubiera estado trabajando todo este tiempo en series como *Buck Danny* o *Le Patrouille des Castors*, verdaderos pilares de *Spirou*; al contrario: los Dupuis no veían con buenos ojos el que Hubinon y Mitacq estuviesen ilustrando los guiones de *Barbe-Rouge* y *Jacques Le Gall* en *Pilote*. Por si esto fuera poco, la otra creación de Charlier para *Pilote* recordaba a *Buck Danny* (Tanguy y Laverdure no dejan de ser pilotos militares, al fin y al cabo). Menos mal que no sabían que Charlier también trabajaba por entonces, anónimamente, en la serie *Dan Cooper*, de Albert Weinberg, compañero de los viejos tiempos de World's Press. Tres de sus episodios (*Duel dans le ciel*, *Coup d'audace* y *L'Escadrille des Jaguars*) cuentan con sus guiones. Estos episodios fueron publicados entre 1959 y 1961 en la edición belga de la revista *Tintin*, el competidor por excelencia de *Spirou*.

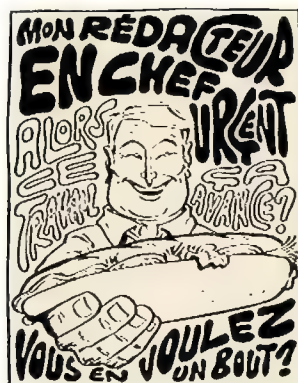
Cualquiera de los motivos anteriores nos sirve para entender las duras críticas de Charles Dupuis a los guiones de Charlier, especialmente a los de *Le Patrouille des Castors*. Dupuis animó a MiTacq para que continuara la serie en solitario. Éste, sin

embargo, llegó a un acuerdo con Charlier para disponer de libertad absoluta para realizar los guiones a cambio de hacer viajar a sus personajes por el mundo, ya que, según Mitacq la serie se le estaba haciendo monótona y tenía necesidad de unas mayores dosis de exotismo. Obviamente, para el escritor de *Kim Devil* o *Tiger Joe*, esto no supuso problema alguno, y por esa razón el episodio *Sur la piste de Mowgli* está ambientado en la India o *Le secret des Monts Tabou* sucede en África Central.



Plancha de *La patrouille des castors* dibujado por Mitacq para *Spirou*.

Así pues, Charlier continuó con sus series en curso en *Spirou*, proponiendo incluso alguna nueva, como *Simba Lee*, un cazador de animales salvajes, dibujada por un alumno de Jijé, Herbert Geldhof, publicada entre 1960 y 1961. No obstante, Charlier fue dedicando cada vez menos tiempo a este semanario, ya que su redactor jefe, Delporte, fue primado las series de humor en perjuicio de las de carácter realista. En *Pilote*, esta dicotomía se resolvió de otra forma: la relación de amistad entre Goscinny y Charlier permitió que sus capacidades se complementasen, posibilitando así el espacio necesario para acoger nuevos e importantes autores en el seno de la revista: Marcel Gotlib, Jean-Claude Mézières, Pierre Christin, Fred, Jean Giraud, Guy Vidal, o Annie Goetzinger son sólo una muestra de ese talento.



Charlier visto por Gotlib.

El éxito de esta revista no pasó desapercibido para nadie, y comenzaron a operarse maniobras desde el exterior para tratar de hacerse con su control. Su propia distribuidora les hizo malas jugadas, como la de retener las devoluciones de los ejemplares no vendidos durante varios números con el objeto de hacer creer a la editorial que debía aumentar la tirada para, a continuación, devolverlos todos de golpe. *Pilote* aguantó el tirón, pero comenzó a tener problemas: Clateaux se vio obligado a abandonar la sociedad y su puesto como redactor jefe por motivos personales; Renè Ribière y Charles Courtaud sufrieron en su negocio de prensa editorial un tremendo acoso de la competencia que les hacía el periódico *La Montagne* y eso les obligó a deshacerse de todo su capital en *Pilote*. Después de algunas negociaciones fue el poderoso editor Georges Dargaud quien se hizo con el control de la sociedad, y como primera medida realizó una ampliación de capital que era imposible de superar por los tres autores con acciones, que se vieron obligados a vender su parte. A finales de 1960, Dargaud se convirtió en el propietario de *Pilote*, cuya sede se trasladó al nº 31 de la rue du Louvre. Dargaud nombró a Charlier y a Goscinny redactores jefe, y además les confirió la responsabilidad editorial de la revista *Record*, publicación de la editorial católica Maison de la Bonne Presse, con la cual Dargaud se había asociado para el lanzamiento de una nueva revista mensual para jóvenes. En su primer número, de enero de 1962, Goscinny presentó a *Iznogud*, serie con dibujos de Jean Tabary.



Otra serie de Charlier inédita en España: *Guy Lebleu*.

Con ocasión del segundo aniversario de *Pilote*, en el nº 105, del 25 de octubre de 1961, fue lanzado un especial centrado en Radio Luxemburgo. En este número, Charlier presentó una nueva creación, el reportero *Guy Lebleu*, dibujada por Raymond Poïvet, del que se serializaron siete episodios en la revista hasta 1967. La actualidad era el acicate para hacer viajar a este periodista por Cuba, Moscú, Pekín o el Sáhara.

En junio de 1962, Charlier realizó para *Pilote* un reportaje sobre un nuevo avión cohete llamado X-15. El autor recibió una invitación de Fuerza Aérea para visitar, junto con otros periodistas franceses, las bases aéreas y espaciales de los Estados Unidos. Viajó a Cabo Cañaveral (que todavía no se llamaba Cabo Kennedy), a la base aérea de Brooks (Texas), donde vio la cápsula que transportaría luego a John Glenn, y a la base Edwards, en pleno desierto de Mojave, lugar donde reside todo el material secreto de la Fuerza Aérea. Allí, Charlier, junto con sus compañeros de comitiva, fueron los primeros europeos en ver volar al famoso X-15, un avión cohete que se lanzaba desde un B-52 a 20.000 metros de altura y alcanza los 70.000 metros en noventa segundos, hasta acabar posándose en un lago petrificado. Aquel día, sin embargo, el aparato falló y casi se estrelló en el descenso. Un poco más tarde, Charlier pudo entrevistar a un joven piloto llamado Neil Armstrong. Obviamente, toda esta información sirvió como documentación de base para futuros episodios de *Buck Danny*.

Durante estos viajes, Charlier descubrió el Oeste americano, algo que le deslumbró. Obviamente, cuando regresó a Europa ya tenía la firme idea de escribir un *western*. Así, en 1963, comenzó la serie que sería su mayor éxito, *Lieutenant Blueberry*. Basándose en trabajos anteriores construyó el primer ciclo de aventuras del personaje, *Fort Navajo*, para lo cual abordó a su amigo Jijé, especialista en este género, que en aquel momento se encontraba desbordado por su trabajo. Por eso le recomendó a un prometedor joven llamado Jean Giraud y, el cual, salvo por algunas partes del primer ciclo en las que Jijé echó una mano, y por la ayuda de Michel Rouge en el episodio *La Longue Marche* en 1980, sería el responsable de los veintitrés álbumes de *Blueberry* escritos por Charlier. Sin duda, ambos darían los mejor de sí mismos en esta serie.



Charlier y Giraud, un tándem irreplicable.

En paralelo a esta fértil actividad, Charlier continuaba trabajando de manera clandestina para *Spirou* con el fin de no contrariar a Dargaud, que le exigía exclusividad. El guionista trabajaba con un ritmo enfermizo, simultaneando una gran cantidad de series y creando nuevas, como la iniciada en 1964 *Les Aventures de Marco Polo*, en esta ocasión en colaboración con su amigo Octave Joly. Charlier conocía a este dibujante desde los tiempos de World's Press, y con él había colaborado en *Les Belles histoires de l'oncle Paul*. La agencia World Presse, dirigida aún por Troisfontaines, seguía intermediando con Dupuis para nutrir *Spirou*, pero esto cambió entre 1967 y 1968 debido a la determinación del dibujante de *La Patrouille des Castors*, Michel Tacq. La agencia venía cobrando desde 1954 un 20% de los derechos de autor que le correspondían al dibujante y Mitacq decidió poner su caso en manos de su abogado para exigir una mejora de estas condiciones. La situación fue volviéndose de su parte, y, así, en marzo de 1968 las relaciones contractuales entre la agencia y los autores quedaron rotas para siempre. De hecho, desde ese momento, la World's Press abandonó la producción de historietas y Troisfontaines se dedicó a invertir en terrenos e inmuebles en la costa española (concretamente, en Jávea). Luego se compraría una isla en las Bahamas y llegaría a producir alguna película.

Por esta época, en plena transformación de la sociedad francesa, los temas propuestos por Charlier comenzaban a estar fuera de lugar porque no conectaban con la juventud. Por esta razón, y a petición del editor, sus tres series de más éxito en Dargaud (*Tanguy et Laverdure*, *Barbe-Rouge* y *Blueberry*) gozaron de una serie de episodios inéditos enmarcados en la juventud de sus protagonistas, para los cuales contaron con sus dibujantes habituales (Jijé, Hubinon y Giraud). Charlier trató de concentrar todas las bondades de la serie en estos episodios de escasas páginas destinados al nuevo suplemento trimestral *Superpocket Pilote*.

El punto de inflexión de la aludida transformación lo marcó la "revolución" de un grupo de dibujantes comandado por Philippe Druillet y el propio Giraud, que se pusieron en contra de Charlier y, muy especialmente, de Goscinny. Este último llevó esta circunstancia especialmente mal, afectándole profundamente porque sus compañeros les acusaron de ser representantes de la dirección y les exigían a ellos un contenido más adulto para la revista, mayores libertades gráficas para los dibujantes y de contenido para los guionistas. El resultado fue la desertión de *Pilote* de artistas tan carismáticos como Gotlib, Mandryka, Brétecher, Giraud y Druillet, entre otros, que acabarían fundando su propia editorial (pero esta ya es otra historia).



Los artífices de *Pilote* a finales de los sesenta. Sentados: Brétecher, Goscinny y Giraud / Moebius. De pie, de izquierda a derecha también: Uderzo, Pradal, Gotlib, Mézières, Fred, Mandryka, Tabary, Druillet y Charlier

Cuando la redacción de *Pilote* fue trasladada al extrarradio de París, a Neuilly-sur-Seine, el ambiente de trabajo ya era completamente diferente al de sus inicios. Charlier se sentía como un empleado más de una revista cualquiera, que recibía las páginas elaboradas por un dibujante y que entregaba el cheque correspondiente sin tener ningún contacto adicional. Por eso, en octubre de 1972, dimitió de su cargo de redactor en jefe. Al poco, Dargaud le nombró director literario de sus ediciones.

Charlier, responsable editorial, guionista y realizador de televisión

El 16 de septiembre de 1967 se estrenó en la cadena de televisión ORTF (hoy en día TF1) el primer episodio de *Chevaliers du ciel*, la adaptación televisiva de *Tanguy et Laverdure*, interpretada en su papel estelar por Johnny Hallyday. Constaría de tres temporadas de 39 episodios de 26 minutos, todos con guión de Charlier. Tuvo bastante éxito comercial y se vendió bastante bien en el extranjero. Contó con apoyo de la Aviación francesa, que en particular permitió la utilización de la base aérea de Dijon para el rodaje de la serie, en el que abundaban los exteriores. Este sería el comienzo de una larga relación de Charlier con el medio televisivo.

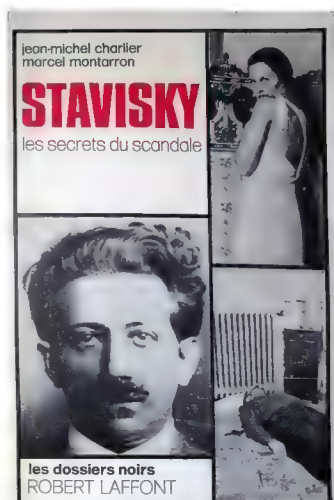


Los actores de la serie televisiva mostraban un gran parecido con los héroes de papel.
En la ilustración: Christian Marin encarnando a Laverdure.

A pesar de que la televisión le abrió las puertas, descubriendo en él una nueva pasión, el guionista no abandonó completamente los cómics, si bien su producción se ralentizó notablemente. Mientras Goscinny dirigía la revista *Pilote*, Charlier se ocupó de la edición de los álbumes, actividad que dejó a finales de 1972. Su distanciamiento con Dargaud era ya evidente, porque, según declaró: "El problema de Georges Dargaud, es el de tener que aumentar cada año sus cifras de producción^[6]". El guionista cortó los lazos con *Pilote* sin ningún remordimiento, pero continuó colaborando con *Spirou* con algunos episodios de *Buck Danny* y *Le Patrouille des Castors*. Esta última serie la abandonó en el curso del episodio *Prisonniers du large*, en 1979, porque: "En un momento dado, ya no sentía nada por esta serie, porque el movimiento scout me parecía algo realmente muy anticuado, radicalmente diferente de lo que yo había conocido y amado^[7]".

La última creación de Charlier para *Pilote* fue un western: Jim Cutlass, dibujado por Giraud. La cantidad de trabajo del dibujante (y de su alter-ego *Moebius*) por entonces no le permitiría retomar la serie hasta mucho más adelante, ya con Christian Rossi como dibujante. Dentro de *Spirou*, Charlier trató de relanzar las aventuras de *Marc Dacier*, poniéndolo al día con los dibujos del catalán Alberto Aldomà Puig, cuyo estilo se alejaba demasiado del de Eddy Paape, por lo que la nueva serie pasó a titularse *Brice Bolt*. Sólo terminaron una aventura distribuida en dos partes, en la que la misión de este aventurero se desarrollaba en un atolón del océano Pacífico donde debía verificar la existencia de unos cangrejos gigantes que aterrorizaban a la población.

Los guiones de Charlier para la televisión le obligaron a abandonar sus series de cómic menos rentables. Escribió estos seriales para la pequeña pantalla: *La Mar est grande* (1973), *Cap sur l'aventure* (1974), *Les Diamants du président* (1978) o *Le Fou du désert* (1983), entre otros. También se especializó en series de documentales que revisaban los grandes acontecimientos del siglo XX, como *Les Dossiers noirs* (1975), *Les Grandes Enquêtes de TF1* (1981) o *Services secrets* (1989). Además de sus actividades audiovisuales, Charlier publicó una serie de libros en diversas editoriales en los que relataba alguno de los reportajes que realizó en el pasado. Como anécdota cabe señalar que actuó como Comisario de División en la película de Alain Resnais *Stavisky* (1974), protagonizada por Jean- Paul Belmondo, aunque su papel carecía de diálogo.



Versión en libro del *dossier noir* sobre Stavisky.

Desde 1976, Charlier también fue reclamado por la sociedad Ifford, ahora propietaria de la versión francesa del semanario *Tintin*, para ser su redactor jefe. Aunque inicialmente rechazó la oferta, la aceptó cuando se le permite constituir un nuevo equipo de redacción. Así, a partir de octubre, los lectores de *Nouveau Tintin* pudieron disfrutar de series tráfugas de *Pilote* como *Blueberry*, *Achille Talon* (de Greg), *Bob Morane* (de Vance y Henri Vernés), *Lucky Luke* o *Mac Coy* (de Antonio Hernández Palacios y Pierre Gourmelen). Sin embargo, esta revista estaba lastrada por un acuerdo con Le Lombard, el editor belga de *Tintin*. El semanario francés estaba obligado a publicar el 75% del material de la edición belga pero Charlier no dejaba de rechazar series que no le parecían suficientemente buenas, y nunca sobrepasaba del 40% de lo estipulado. El editor belga exigió entonces que se cumpliesen los términos de su contrato, lo cual desanimó a Charlier porque para ver publicado lo que él deseaba tenía que transcurrir al menos un año. Finalmente, perdió el interés y no renovó su contrato en 1977.

Al año siguiente, el guionista entró en contacto con los responsables de Koralie Verlag, filial del potente grupo de prensa alemán Axel-Springer-Konzerns. Este grupo poseía una revista bimensual llamada *Zack*, cuyo material de provenía casi exclusivamente de *Spirou*, *Tintin* y *Pilote*, pero sus responsables habían decidido producir material propio también para un semanario titulado *Super As*, el cual sería el nuevo hogar de *Blueberry*, *Tanguy e Laverdure* y *Barbe-Rouge*.



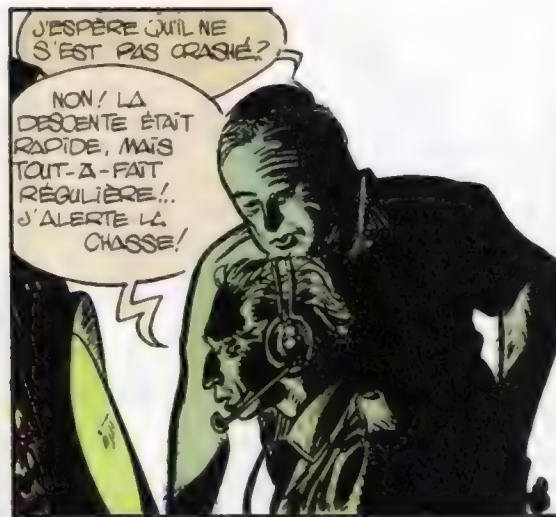
Portada de *Spirou* con el personaje Michel Brazier.

En 1979 realizó la adaptación para *Spirou* del serial televisivo *Les Diamants du président*, cuyo guión era del propio Charlier, rebautizándolo como *Michel Brazier*. Para esta adaptación fue escogido el dibujante de la serie *Rahan*, André Chéret, con quien el autor hacía tiempo que deseaba colaborar. El personaje era un aventurero y antiguo mercenario implicado en el tráfico de diamantes en Sudáfrica que iba dando tumbos de un país a otro. La idea era que la serie de televisión y el tebeo se ofreciesen a la vez, y se llegó a publicar el primer episodio conjunto (de un total de cinco planificados), pero desgraciadamente esa será su última participación en *Spirou* debido a que *Buck Danny* se suspendió por causa de la muerte de Victor Hubinon. De mala gana, Charlier abandonó esta nueva serie, que nunca sería terminada.

Charlier también había pensado en adaptar sus *Dossiers noirs* al cómic, para Éditions Glénat, escogiendo para ello a los españoles Florenci Clavé (con quien Charlier ya había trabajado) y Alfonso Font, pero el proyecto no llegó a concretarse lo suficiente. Mejor suerte corrió la serie *Los Gringos*, dibujada por el también español Víctor de la Fuente. La serie, ambientada en la revolución mejicana de Pancho Villa, narraba las aventuras de un mercenario especialista en explosivos y un piloto de aviación un tanto *dandy* obligado a seguirle contra su voluntad. Este fue uno de los proyectos que no llegaron a ver la luz en *Nouveau Tintin* y que Charlier recuperó para *Super As*. Tuvo tiempo de escribir dos episodios para esta publicación, quedando a medias uno tercero que terminaría Guy Vidal. La mediocridad de *Super As* fue el desencadenante de su cierre en 1980. Desde entonces, las publicaciones de Charlier vieron la luz directamente en álbum gracias a la joven editorial belga Novedi.

Otras series exigían relevo por esta época. Para continuar *Tanguy et Laverdure* tras de la muerte de Jijé, Charlier escogió a Patrice Serres. Para *Barbe-Rouge* el escogido fue Laurent Gillain, que trató de reemplazar a su padre, al que asistía desde algunos episodios atrás. Sin embargo, el resultado no era del agrado de Charlier, por lo que la siguiente opción fue el veterano Christian Gaty, dibujante del estudio de Raymond Poïvet, cuyo resultado tampoco acabada de convencer a Charlier. Por ese motivo, Charlier acabó escogiendo a Patrice Pellerin para continuarla. Este nuevo ciclo, de corte todavía más realista, iba destinado a lectores más adultos, resultando de un altísimo nivel. Pellerin, un enamorado de la Edad Media, intentó convencer a Charlier para crear una nueva serie ambientada en esta época, pero el proyecto no saldría adelante por falta de tiempo.

El caso de *Buck Danny* fue difícil de resolver. Para suceder a Hubinon, Charlier contactó con una gran cantidad de dibujantes e ilustradores, incluyendo al mismo Patrice Serres. Ninguno de estos le convencía. En un primer intento, se apoyó en Daniel Chauvin, el veterano asistente de Jijé, pero el elegido resultó ser Francis Bergé, dibujante de las portadas de los integrales que estaba realizando Dupuis. También pensó el guionista en continuar *La Jeunesse de Blueberry* con otro dibujante que pudiese dedicarle tiempo de verdad. François Corteggiani (que sucedería a Charlier en esta serie) propuso al neozelandés Colin Wilson, que fue quien finalmente retomaría los dibujos. Esta nueva etapa de la serie fue publicada por primera vez en el diario *France-Soir*.



Retrato de Charlier realizado por Coutelis para el episodio de *Tanguy et Laverdure* "Survол interdit".

Charlier también escribió guiones en los ochenta. Logró obtener un contrato con la firma Canada Dry para la realización de una nueva serie titulada *Le Privé* que narraba las investigaciones del detective privado norteamericano Chuck Dougherty contra una secta maléfica. Aunque le gustaba el joven dibujante designado para realizarla, Jacques Armand, contactó con Alexandre Coutelis a través de Jean Giraud porque sus dibujos encantaron a Charlier y sería Coutelis quien se hizo cargo. *L'Ange de la mort* fue la única aventura publicada, serializada entre 1985 y 1986 en la revista mensual para adultos *L'écho des Savanes*. Inmediatamente, Jean-Michel propuso a Coutelis para reanimar *Tanguy et Laverdure*. Sin embargo, Charlier tardaría dos años y medio en acabar el guión de esta aventura.

Con Jacques Armand desarrolló una nueva serie, una historia contemporánea sobre el mar y los barcos. Charlier contactó con Jean-Claude Forest, redactor jefe en esa época de la revista *Okapi*, de Ediciones Bayard, para publicar el primer episodio de *Ron Clarke*, ambientado en el Mar de China, territorio bien conocido por Charlier. Pero su curso se vería interrumpido por la muerte del guionista, teniendo el dibujante que terminar la última página de la historia. Fue publicada en *Okapi* poco después de la desaparición de Charlier.

Aquejado de una enfermedad cardíaca que padecía desde hacía tiempo, el 10 de julio de 1989, Jean-Michel Charlier murió en un hospital a la edad de 65 años.

Bibliografía sobre Charlier:

Jean-Michel Charlier vous raconte..., de Gilles Ratier, 1ª edición, Le Castor Astral, 2013.

Jean-Michel Charlier. Un réacteur sous la plume, de Guy Vidal. Dargaud Éditeur, 1995

Schtroumpf / Les Cahiers du la bande dessinée n° 35: Victor Hubinon. Ed. Glénat, enero de 1978.

Schtroumpf / Les Cahiers du la bande dessinée n° 37: Jean-Michel Charlier. Ed. Glénat, abril de 1978.

René Goscinny. *La première vie d'un scénariste de génie*, de Aymar du Chantenent y Christian Marmmonier. Éditions de La Martinière, 2005. Traducción española: René Goscinny. *Los primeros pasos de un guionista genial*. Norma Editorial, 2007.

Yellow Kid. *Estudios de la historieta* n° 1 (monográfico sobre Charlier, de varios autores). Gigamesh, 2001.

El canon de los comics. Ignacio Vidal-Foch y Ramón de España. Ediciones Glénat, 1996

Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Vol. 8: Revistas de humor infantiles y juveniles. VV AA, con coordinación de Antoni Guiral. Panini España, 2011.

Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Vol. 9: Revistas de aventuras y de cómic para adultos. VV AA, con coordinación de Antoni Guiral. Panini España, 2012.

Son muy esclarecedores los textos de introducción que contienen los volúmenes de las ediciones *integral* que está publicando actualmente Dupuis. Sus autores son Patrick Gaumer en el caso de *Buck Danny* (existe versión en castellano publicada por Ponent Mon) y Gilles Ratier en el caso de *La Patrouille des Castors*. Lo mismo sucede con los integrales de *Barbe-Rouge* publicados por Dargaud, con textos de Jacques Pessis y Gilles Ratier.

Fuentes en línea:

- <http://www.jmcharlier.com> (web de Jean-Yves Brouard en línea desde 2004)
- www.dupuis.com
- www.dargaud.com

Notas:

^[1] Jean-Michel Charlier vous raconte... (Gilles Ratier, 1ª edición, Le Castor Astral, 2013), pag.23. La traducción es del autor del artículo

^[2] Declaraciones realizadas a Jean Léturgie y Henri Filippini para *Schtroumpf / Les Cahiers de la bande dessinée*, nº 35, ed. Glénat, 1978. Traducción de María Serna Aguirre y Fabián Rodríguez Piasri para *Buck Danny Integral* nº 1 (Ponent Mon, 2012)

^[3] En el ya mencionado *Schtroumpf / Les Cahiers de la bande dessinée*, nº 35, ed. Glénat, 1978.

^[4] Así lo indica Patirck Gaumier en la página 19 del dossier que acompaña al Integral nº 2 de Buck Danny publicado en 2011. La traducción es la realizada por María Serna Aguilera y Fabián Rodríguez Piasri para la edición española de este mismo volumen por Ponent Mon (2012)

^[5] René Goscinny. *La première vie d'un scénariste de génie*, de Aymar du Chantenet y Christian Marmmonier, Pag. 164 (Éditions de La Martinière, 2005). Traducción de Lucía Bermúdez para la primera edición española de Norma Editorial (2007).

^[6] Jean- Michel Charlier vous raconte... (Gilles Ratier, 1ª edición, Le Castor Astral, 2013), pag.243. La traducción es del autor del artículo

^[7] Idem, pag. 245



PORTADA
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
TEBEOSFORO
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

TEBEOSFERA \ TEBEOTECA \ PERSONAJE

BLUEBERRY

Lieutenant Blueberry (*Pilote*, #210, Francia, 1963)

Personaje creado por Jean Michel Charlier y dibujado por Jean Giraud inspirándose en el actor de cine Jean Paul Belmondo.

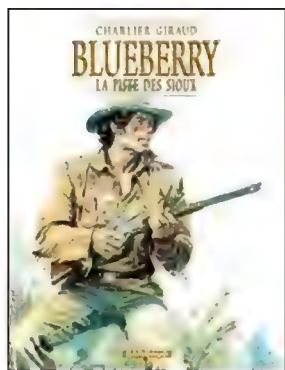
Blueberry vivió 23 aventuras largas pergeñadas por Charlier / Giraud hasta 1990. Paralelamente, entre 1968 y 1970, apareció en *Super Pocket Pilote*, en el ciclo "La juventud de Blueberry", de los mismos autores. Entre 1985 y 2004, Charlier y F. Corteggiani y los dibujantes C. Wilson y M.B. Dumont generaron la saga de libros de historieta *La juventud de Blueberry*. De 1995 a 2003, Giraud en solitario hizo cuatro álbumes del ciclo *Mr. Blueberry*; y escribió *Marshall Blueberry* entre 1992 y 2000 para W. Vance y M. Rouge. En España han publicado sus cómics Grijalbo, Bruguera y Norma.



[Blueberry, de Gir]

EL TENIENTE BLUEBERRY. BOSQUEJO EDITORIAL DE UNA OBRA QUE SE CONVIRTIÓ EN FRANQUICIA, por Eduardo Martínez-Pinna

La narración de historias del *far west* suele llevar implícito el dejar de lado los referentes históricos de la colonización del oeste americano y centrarse en el aura mítica que estos relatos evocan con fuerza. La historia (real) de los colonos y cazadores, de los caballos bisontes y castores, de los indios o de la caballería puede resultar interesante a un cierto sector de población que sepa buscar manuales sobre esta disciplina histórica en los anaqueles de las librerías generales o especializadas. Pero la ficción en los relatos de la frontera suele tener un tirón de aceptación superior. La cultura popular ha acudido con frecuencia a estos contenidos para contar supuestas historias que en absoluto se basan en una realidad histórica. La cinematografía, la novela popular y la historieta beben continuamente de esas fuentes argumentales. Estados Unidos como país escenario e inventor del género ha sabido importar esta narrativa a todo su entorno de influencia, existiendo una dilatada nómina de autores no yanquis que se mueven con relativa facilidad en este medio. Uno de los más dotados fue el guionista belga Jean Michel Charlier, coautor de *Blueberry* que contó como diseñador de su épica a uno de los mejores dibujantes que ha dado el cómic mundial: el francés Jean Giraud (Gir). Esa extraordinaria mezcla de talentos – una narrativa épica que abraza la leyenda y declina la realidad, y una realización gráfica realista y detallada, plena de matices- ha originado la que es la más fascinante y sugestiva saga del *western* jamás realizada en historieta.



La serie comenzó con el título genérico de *Fort Navajo* en el número 210 (31-X-1963) del semanario *Pilote* rindiendo un total de veintitrés historias que finalizan en 1990 y que cuya autoría se debe, salvo matizaciones, a Charlier y Giraud. Pero la serie principal ha derivado en otras complementarias que a lo largo de los años ha adquirido una cierta complejidad. Entre los subproductos generados figuran las historias cortas de la saga titulada *La juventud de Blueberry* publicados en los primeros números de los especiales *Super Pocket Pilote* entre 1968 y 1970, todas realizadas por el equipo mítico, Charlier y Giraud. Al estar ambientadas en un tiempo anterior a la de la serie principal, constituyen un exordio oficioso tanto a ésta como a la saga también titulada *La Juventud de Blueberry* realizada por los guionistas Charlier y François Corteggiani y los dibujantes Colin Wilson y Michel Blanc Dumont. Las diez historias (publicadas directamente en formato álbum entre 1985 y 2004) tienen la duración estándar de un libro franco belga al uso, o sea 46 páginas y su publicación continúa actualmente.

La rentabilidad que genera el resuelto ex teniente de caballería a su dibujante Jean Giraud ha motivado que este autor -sin Charlier, fallecido en 1989- continúe con la franquicia en historias menos interesantes que conservan una titulación semejante a la de la serie principal (*Mr. Blueberry*) y que actualmente se sigue con una cadencia muy lenta habiendo aparecido hasta la fecha cuatro relatos editados directamente en álbum entre 1995 y 2003. Por último, y a modo de introito de la saga comprendida en los títulos "La mina del alemán perdido" y "El fantasma de las balas de oro" (semanario *Pilote*, 1969 y 1970) el propio Giraud escribió los guiones de una serie subsidiaria o derivada con fines comerciales –o sea, un *spin off*- titulada *Marshall Blueberry*, que constó de tres títulos publicados directamente en libro, dibujados por William Vance (los dos primeros, en 1992 y 1993) y por Michel Rouge (el tercero, en 2000).

[sigue >](#)

GUÍA DE TEXTOS DE ESTE ENSAYO:

PILOTE, CHARLIER Y GIRAUD	INDIZACIÓN COMENTADA	REFERENTES HISTÓRICOS
BLUEBERRY Y EL CINE	EL FILM DE JACK KOUNEN	CONCLUSIÓN / BIBLIOGRAFÍA

[© 2004 Eduardo Martínez-Pinna, para Tebeosfera 041015. Todas las imágenes son © 2004 Giraud / Dargaud]



PORTADA
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
TEBEOSFORO
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

EL TENIENTE BLUEBERRY. BOSQUEJO EDITORIAL DE UNA OBRA QUE SE CONVIRTIÓ EN FRANQUICIA, por Eduardo Martínez-Pinna (2)

El semanario Pilote, Charlier y Giraud, soportes estéticos y editoriales de Blueberry.



[Cubierta de un ejemplar de *Pilote* con la primera de las aventuras de Blueberry, de Gir]

Los tres grandes semanarios franco belgas que han canalizado el sentir de sus respectivas poblaciones hacia la narrativa dibujada son por orden de aparición *Spirou* de la editorial belga Dupuis cuyo inicio data del 21 de abril de 1938 y que continúa vigente en 2004. Le sigue *Tintin*, también belga, editado por Casterman a partir del 26 de septiembre de 1946 y nacido con la evidente intencionalidad de dar soporte y continuidad al personaje creado en 1929 por Hergé, cuya última edición (aproximadamente la 1.800, téngase en cuenta que se numera por años, esto es unos 52 o 53 tebeos por año) vio la imprenta el 16 de diciembre de 1980. Este somero recorrido finaliza con el último de los tres clásicos, el francés *Pilote*, amanecido un 29 de octubre de 1959 fundado por René Goscinny, Albert Uderzo y Jean Michel Charlier, y editado a partir de 1961 por Georges Dargaud, antiguo editor de la revista *Tintin* en su edición francesa. Su llegada supone una inyección económica al semanario manteniendo intacto al equipo creativo y garantizando su libertad expresiva, además de crear una división para producir álbumes de cubiertas duras a imagen de los éxitos de Casterman.

Goscinny y Uderzo habían dado muestras de su calidad en los semanarios belgas con obras como las protagonizadas por



Luc Junior para *Spirou* o por el indio Oum Pah Pah para *Tintin*. El genial Goscinny además colaboraba con Morris en el serial *Lucky Luke* (también en *Spirou*) a partir de la historia "Des barbeles sur le paille" (# 906 a 929, entre 1955 y 1956) manteniendo su colaboración hasta 1977 a lo largo de treinta y siete relatos editados en varias editoriales incluida Dargaud en los semanarios *Pilote* y *Lucky Luke* entre otros.

Fruto de unas diferencias creativas con Dupuis, René y Albert, al que se le unió Jean Michel, fundaron en Francia el mencionado semanario con tal éxito que pronto compitió de poder a poder con las grandes editoriales belgas. Como es bien sabido, su estrella fue *Asterix* que se mantuvo en la publicación hasta el número 708 fechado el 10-V-1973.

Jean Michel Charlier, nacido en Lieja en 1924, ha sido junto con Goscinny el guionista más importante que ha tenido el cómic francés. Aunque llegó a formar parte de un bufete de abogados, sus dos

grandes pasiones fueron la aeronáutica y los tebeos llegando a ejercer como profesional en la realización de estos últimos en 1946 (de piloto, en 1953). Escritor prolífico, son multitud las series que llevan su firma que se inician con la titulada *Buck Danny* (2-I-1947), dibujada por Victor Hubinon para el número 455 del semanario *Spirou* con marcadas influencias de Milton Caniff y en la que el propio Charlier era autor del dibujo de las aeronaves. Entre las numerosas series que desarrolló para este semanario destacan *Les histoires de l'oncle Paul*, dibujada por Eddie Papee desde 1-II-1951 en el número 668, *Kim Devil*, de ambiente exótico, con dibujos de Gerland Forton en la edición 820 fechada el último día de 1953 y *La patrouille des castors* en 25-XI-1954 (#867) con dibujos de Mitacq. Asimismo continúa con la andadura del detective *Jean Valhardi* desde el número 704 fechado un 11-X-1954 para Eddie Papee (a partir de la creación original de Jean Dolsy y Jijé inaugurada en 1941 y con álbum ya en 1953...). La enorme capacidad de trabajo de este escritor infatigable le hace coautor de otras cuatro series más para el mencionado semanario que son por orden de aparición las siguientes: *Thierry le Chevalier*, # 989 en 28-III-1957 con realización gráfica del español Carlos Laffond, *Marc Dacier* con dibujos de Paape en el 1059 de 31-VII-1958, *Simba Lee*, a partir del 1138 de 4-II-1960 con escenificación de Herbert, y finalmente *Brice Bolt* dibujado Aldomá Puig y publicado en el número 1707 el 31-XII-1970.

En *Pilote* difunde Charlier sus más conocidas y mejores creaciones en la que tres de ellas son además sus favoritas. *Michel Tanguy*, iniciada en el primer número (29-X-1959) y dibujada hasta 1966 por Uderzo y posteriormente por Jijé – con el que se sentía más cómodo– hasta 1977, reanudando el tema aeronáutico. *Barbarroja* (una serie que nació con el título *Le démon des Caraïbes*), nuevamente con dibujos de Hubinon para el que rindió un total de dieciséis historias – además de una editada directamente en álbum, "Le vaisseau de l'enfer"– comenzadas en el número 1 de *Pilote* y finalizadas en el 470 (24-X-1968), plena de aventuras trepidantes con una ambientación extraordinaria. Y *Blueberry*. Pero la primera edición de *Pilote* todavía incluiría una tercera serie, *Jacques Le Gall* (con Mitacq) de la que escribió cinco episodios, acabando el último en el número 390 (13-IV-1967). El guionista siguió dando muestra de su prolificidad y versatilidad escribiendo otras series entre las que destacan *Rosine petit fille modèle* con dibujos de Martial e iniciada en el 14 (28-I-1960), *Allo D.M.A.* que se inicia en el 105 (26-X-1961) y cambia de nominación a partir de su tercer episodio por el de *Guy Lebleu*, el nombre del protagonista, en el número 289 y mantenerse hasta el 389 (6-IV-1967) rindiendo un total de seis historias dibujadas por Raymond Poivet, para finalizar con *Tiger Joe* de nuevo con Hubinon salida a prensa a partir del 240.

Jean Michel Charlier formó equipo con Albert Uderzo en un serial del que se realizaron cuatro episodios. Llevaba por título *Les aventures de Belloy*, y fue editado en la revista *Pistolin* entre sus números 1 (febrero 1955) y 84 (agosto de 1958). Dicha revista constituyó el primer intento del grupo formador de *Pilote* de escindirse de Dupuis creando para ello la agencia de prensa, publicidad e historietas Edifrance / Edipresse. Uno de sus patrocinadores fue la empresa Chocolates Pupier y bajo su patrocinio vio la luz la mencionada revista quincenal (además de otra llamada *Clairon* que dependía de la agencia aludida). Los tres primeros episodios del personaje Belloy se reeditarían en *Pilote* entre sus números 133 (10-V-1962) al 200 (22-VIII-1963). *Pistolin*, como personaje, tuvo una historia serializada en los 36 primeros números de *Pilote* escrita por el propio Goscinny y dibujada por Hughes.



Cuando en 1974 el semanario *Pilote* daba sus últimos pasos, Charlier se retiró de la empresa que había cofundado para iniciar una corta aunque intensa carrera como reportero televisivo creando una serie de documentales que llevaban el título genérico *Les Dossiers Noirs*. Con su proverbial amenidad y su inmensa capacidad fabuladora desgranó a modo divulgativo grandes temas de periodismo internacional como el asesinato de Kennedy, la biografía de Eva Braun o el escandaloso affaire Stavisky entre otros. La relación de Jean Michel con el medio televisivo se había iniciado en 1966 cuando escribió los guiones de la serie *Les Chevaliers du Ciel*, dramatización televisiva de su obra *Michel Tanguy*, y aún continuaría con la escritura de otros guiones para telefilmes serializados o independientes.

Todavía Charlier iniciaría dos lucidas obras muy relacionadas con el teniente Blueberry ajenas ya al espacio *Pilote*. Entre ellas: *Jim Cuttlas* para el mensual *Metal Hurlant* entre sus números 44 al 46, entre octubre

y diciembre de 1979 (pese a que sus primeras diecisiete páginas –tituladas *Mississippi River*– fuesen publicadas en el mensual *Pilote* número 25 bis fechado en junio de 1976 con temática exclusiva de *western*) con un guionista en plena forma que revisita una de sus argumentaciones más queridas cual es la Guerra de Secesión estadounidense y el desarraigo subiguiente que este avatar deja como secuela en su protagonista. Recibió los honores de la ilustración de un Gir desgano que se parece cada vez más a su alter ego Moebius. Los siguientes episodios fueron escritos por un Giraud voluntarioso pero poco capacitado para esa labor –como sucedía cuando escribía los guiones de Blueberry– ilustrados por Christian Rossi y editados en la revista *A Suivre* de Casterman a partir de 1990.

Simultaneando con la labor en *Metal Hurlant*, Charlier escribió los textos de los dos primeros títulos de *Los Gringos*, realizados para el semanario políglota *Super As* que publicaba la editorial alemana Koralie con versiones en lengua germana, francesa, italiana, holandesa y española. Entre los números 11 y 19 de la versión francesa –inmediatamente después de la conclusión del episodio de Blueberry “Nariz Rota”– aparecía la primera historia “Viva la Revolución” (1979) y entre el 60 y 68 (1980) la segunda, “Viva Méjico”, que antecedió el episodio de Blueberry titulado “La larga marcha” (*Super As* # 69 al 72, 1980). De *Los Gringos* todavía aparecerían cuatro episodios más fechados desde 1992 a 1996 guionizados por Guy Vidal y publicados por la editorial alemana Alpen los dos primeros y por Dargaud los dos últimos. Las seis historias fueron dibujadas por el excepcional Víctor de la Fuente y se ambientan en el Méjico de principios del siglo XX en plena revolución Villista y Zapatista. En el quinto título de enero de 1995, “Viva “Nez Casse”, o lo que es lo mismo “Viva Nariz Rota”, el mismo Mike Blueberry tiene un destacado papel como un anciano octogenario y constituye la única aparición del oficial renegado fuera de la enmarañada franquicia creada por Charlier y Giraud.

Pese a que la posteridad no le va a conceder el prestigio y la gloria que sin duda le otorgará a Giraud sirvan estas páginas para declararle un sincero y emocionado homenaje. Murió el 10 de julio de 1989 y con su desaparición el arte de la historieta mermó al perderse una forma de narrar única e irrepetible, algo de su propia esencia.

Pilote se mantuvo con su filosofía de hacer historietas comerciales sacando al mercado continuos éxitos de ventas lo que terminó coartando la libertad artística de sus colaboradores al encasillarlos durante sus etapas más prolíficas (según el particular punto de vista de ellos y ajeno por completo a la concepción del cómic que tenía Goscinny). Goscinny, redactor jefe y director del semanario, se ve obligado a dar un giro de timón permitiendo a los copartícipes una mayor expansión artística, un reconocimiento en los créditos y una actividad creciente en su labor de cazatalentos, entrando en el equipo autores como Druillet, Loro, Gotlib, Mandryka, Comes, Dionet, Tardi, Lauzier, Christin y Bretecher, que en este semanario inician y prestigian sus carreras.

La incierta leyenda negra de Goscinny (y por tanto de Uderzo y Charlier) se debe a la incomprensión de necesidad de libertad creativa de su equipo y al rechazo que el mismo tenía al encasillamiento lo que a la larga motivó la desaparición del semanario (en su edición número 760 de 30-V-1974) y su remozamiento en mensual (número 1, junio de 1974, hasta el 140, fechado en febrero de 1986) y que pese a comenzar dirigiéndolo fue acuciosamente sustituido por Guy Vidal.

Podría decirse, desde un punto de vista estético, que el equipo *Pilote* se escindió en dos publicaciones, donde los creadores se autoeditaban, gozando además de un éxito llamativo durante algunos años. En 1972 Gotlib, Mandryka y Bretecher fundan *L'Echo de Savanes* del que se publicaron en una primera etapa ochenta y cuatro números entre mayo de 1972 y enero de 1982. La segunda gran escisión se materializa en 1975 con la creación de la editorial Humanoides



Asociados y su revista *Metal Hurlant* (número 1 en febrero de 1975, dilatándose hasta su edición 133 en julio de 1984) creada bajo la inspiración de Moebius –ya completamente bifurcado de Giraud– Druillet y el guionista Dionnet con los ocho primeros números de periodicidad trimestral. Publicación de fantasía con portadas de gran impacto gráfico y un regusto a filosofía pesimista con tintes *new age* y humor negro.

Para terminar de encuadrar el soporte estético y editorial de Blueberry se hace concluyente hablar de su dibujante, Jean Giraud, nacido en 1938 en Fontenoy-sous Bois (Francia). Cuando tenía 16 años fue a vivir a México a resultas de los terceros esponsales de su madre con un ciudadano de aquel país. Según declaración propia, el contacto con el país azteca le despertó en todos los sentidos (sensoriales sobre todo) y marcó su futuro, no sólo como dibujante de cómics, sino como un ser bipolar (él mismo y Moebius) con ambas personalidades realizando la misma labor aunque con filosofías netamente encontradas. En 1961 entra a formar parte del estudio de Jijé del que ejerce como ayudante en su famosa serie *Jerry Spring*. Es 1963 su año del dragón al emprender la saga de Blueberry y declararse su disociación con sus contribuciones como Moebius

(aunque no firma como tal) en el magazine satírico *Hara Kiri*, siempre en la frontera de la permisividad censoral francesa. El primer trabajo de Moebius como tal es el titulado *La déviation*, publicado en primera edición en el semanario *Pilote* # 688 con fecha de 11-I-1973 pero con la característica de que en la firma se vuelve a leer “Gir”, quizás por inseguridad o quizás porque en *Pilote* no quería dar pábulo a su ya conocida disociación.

Tras sus colaboraciones en *L'Echo des Savanes* (la prestigiadísima *Cauchemar Blanc* en el octavo número de julio de 1974) desarrolla todo su potencial en *Metal Hurlant* donde su ya personalidad principal (Moebius) genera ríos de

laudatorias tintas en sus primeras obras, *Arzack* (en los cuatro primeros números), *The long Tomorrow*, escrita por O'Bannon en el séptimo y octavo y siguientes colaboraciones como *Ballade*, *Le Mayor Fatal*, o *Les yeux du chat*, su primera obra con el excéntrico y de vez en cuando genial Alejandro Jodorowsky editado como un coqueto librito de tirada limitada regalo para los suscriptores de *Metal Hurlant* de 1978. Con este guionista que además es literato, cineasta y filósofo realiza dos sagas más, tituladas *L'Incal* (seis historias en *Metal Hurlant* recopiladas en álbumes entre 1981 y 1988) y la divertidísima *Le Coeur Coroné* (1992 a 1998) con tres volúmenes, el primero de ellos admirable.

Su actividad se ramifica hasta el punto de generar una intensa y afortunada carrera cinematográfica realizando entre otras actividades propias del oficio, el *storyboard* de *Dune* (1985, David Lynch, tras el fracaso del propio Jodorowsky de llevar la extensa novela de Frank Herbert al cine en 1975), colaborando en *Alien* (Ridley Scott, 1978), *Tron* (1982, Steven Lisberger), *Willow* (1988, Ron Howard), *Le cinquieme element* (1997, Jean Luc Besson) o en la deliciosa película de animación *Les maitres du Temps* (dirigida por Rene Laloux en 1982, inédita en España salvo en su presentación en el *II Festival de Cine Fantástico de Madrid* en 1983 y proyectada en doblaje simultáneo) donde el protagonista Jaffar tenía un aspecto muy similar a cierto famoso ex oficial de caballería.

El intenso quehacer cinematográfico en las Américas le reporta el nombre necesario para que su actividad como historietista sea sobradamente reconocida estableciendo una relación doble con la poderosa editorial Marvel. Esta empresa, además de publicar en Estados Unidos buena parte de su obra, le promociona como ilustrador de un guión de Stan Lee en uno de los trabajos más peculiares de la carrera de ambos: *Silver Surfer: Parabole* (1988, Epic). La elección es lo suficientemente afortunada para encontrar un término medio, en absoluto artificioso, entre el concepto de cómic de superhéroes de Marvel con la peculiar filosofía de sectas o grupos ideológicos con las que el autor ha gustado implicarse a lo largo de su trayectoria vital y que tantas influencias le han reportado tanto en su modo de pensar como en su labor como autor de cómics.

Durante la década de los noventa su producción ha seguido siendo prolija y cambiante -como su propia vida- alternando sus trabajos como Gir (*Blueberry* y *Jim Cuttlass*), sus opúsculos acreedores de su adscripción a sectas o grupos ideológicos en los que milita o ha militado (serie de *Edena* con obras como "Les jardins d'Edene" en 1988, "La déesse" en 1990, y "Stel" en 1994 entre otras, anteriores y posteriores) o ilustrando guiones de su amigo Jodorowsky, en donde se vuelve a apreciar el Moebius más prístino (Trilogía *Le Coeur Corone* entre 1992 y 1998).

Jean Giraud / Moebius es uno de los grandes maestros vivos del cómic mundial, de abrumador estilo, técnica cambiante y depurada, constructor prodigioso de todo tipo de escenarios e inmensamente respetado en el gremio de los creadores. Sólo con su actividad como Moebius alcanza ese puesto de distinción. Al añadirle el firmamento de Blueberry se le confiere una categoría mítica que muy pocos historietistas han alcanzado.

[sigue >](#)

PRESENTACIÓN	INDIZACIÓN COMENTADA	REFERENTES HISTÓRICOS
BLUEBERRY Y EL CINE	EL FILM DE JACK KOUNEN	CONCLUSIÓN / BIBLIOGRAFÍA

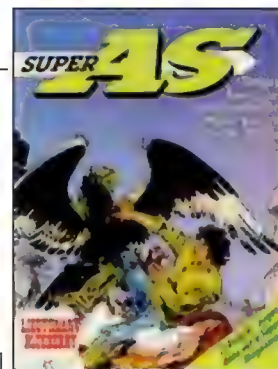
[© 2004 Eduardo Martínez-Pinna, para *Tebeosfera* 041015. Todas las imágenes son © 2004 Giraud / Dargaud]



PORTADA
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
TEBEOSFORO
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

EL TENIENTE BLUEBERRY. BOSQUEJO EDITORIAL DE UNA OBRA QUE SE CONVIRTIÓ EN FRANQUICIA, por Eduardo Martínez-Pinna (3)

Indización comentada de Blueberry.



[Cubierta de un ejemplar de *Super As*, uno de los tebeos que contuvo aventuras de Lieutenant Blueberry, de Gir]

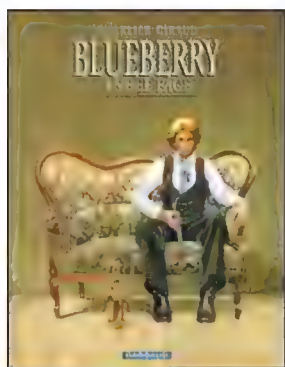
I. Serie Principal. Compuesta de veintitrés historias.

Se indica la primera edición en semanario si la hubiere y su primera publicación en álbum. Los álbumes no publicados por Dargaud en su primera edición lo serían en posteriores en años sucesivos. Todas las historias están escritas por Jean Michel Charlier y dibujadas por Jean Giraud a excepción de la última en que tanto los textos como los dibujos son obra de Giraud (o Gir) basándose en las anotaciones de Charlier, según rezan los créditos del álbum. Para una mayor comodidad se numeran de la una a la veintitrés.

1. *Fort Navajo (Fort Navajo)*. Pilote # 210 (03-X-1963) a # 232 (02-IV-1964). Álbum Dargaud, 1965.
2. *Tonnerre a L'Ouest (Tempestad en el oeste)*. Pilote # 236 (30-IV-1964) a # 258 (01-X-1964). Álbum Dargaud, 1966. Con tintas y ayuda de Jijé.
3. *L'aigle Solitaire (Águila Solitaria)*. Pilote # 261 (22-X-1964) a # 285 (08-IV-1965). Álbum Dargaud, 1967.
4. *Le cavalier perdu (El jinete perdido)*. Pilote # 288 (29-IV-1965) a # 311 (07-X-1965). Álbum Dargaud, 1968. Dibujado en su mayor parte por Jijé.
5. *La piste des navajos (La pista de los navajos)*. Pilote # 313 (21-X-1965) a # 335 (24-III-1966). Álbum Dargaud, 1969.
6. *L'homme à l'étoile d'argent (El hombre de la estrella de plata)*. Pilote # 337 (07-IV-1966) a # 360 (15-IX-1966). Álbum Dargaud, 1969.
7. *Le cheval de fer (El caballo de hierro)*. Pilote # 370 (24-XI-1966) a # 392 (27-IV-1967). Álbum Dargaud, 1970.
8. *L'homme au poing d'acier (El hombre del puño de acero)*. Pilote # 397 (01-VI-1967) a # 419 (02-XI-1967). Álbum Dargaud, 1970.
9. *La piste des sioux (La pista de los sioux)*. Pilote # 427 (28-XII-1967) a # 449 (30-V-1968). Álbum Dargaud, 1971.
10. *Général Tête Jaune (El general Cabellos Rubios)*. Pilote # 453 (11-VII-1968) a # 476 (19-XII-1968). Álbum Dargaud, 1971.
11. *La mine d'allemande perdu (La mina del alemán perdido)*. Pilote # 497 (15-V-1969) a # 519 (16-X-1969). Álbum Dargaud, 1972.
12. *Le spectre aux balles d'or (El fantasma de las balas de oro)*. Pilote # 532 (15-I-1970) a # 557 (09-VII-1970). Álbum Dargaud, 1972.
13. *Chihuahua Pearl (Chihuahua Pearl)*. Pilote # 566 (10-IX-1970) a # 588 (11-II-1971). Álbum Dargaud, 1973.
14. *L'homme qui valait 500.000 \$ (El hombre que valía 500.000 \$)*. Pilote # 605 (10-VI-1971) a # 627 (11-XI-1971). Álbum Dargaud, 1973.
15. *Ballade pour un cercueil (Balada por un ataúd)*. Pilote # 647 (30-III-1972) a # 679 (09-XI-1972). Álbum Dargaud, 1974.
16. *L'outlaw (El fuera de la ley)*. Pilote # 700 (05-IV-1973) a # 720 (23-VIII-1973). Álbum Dargaud, 1974, con el título "Le hors la-loi".

Esta historia decimasexta fue la última serializada en el semanario, que acabó sus días el 30-V-1974 en su ejemplar número 760. Giraud no sólo empezaba a hartiarse del personaje sino que existían, al menos presuntamente, razones de índole económica suficientes que impidieron la difusión en *Pilote* de la conclusión de la saga de la "acción ejecutiva" sobre el presidente Grant. Esta tardó en aparecer dos años en la versión francesa de la nueva revista de Tintin, *Nouvel Tintin*, que alcanzó 690 ediciones entre 16-IX-1975 y 29-XI-1988 y de la que Charlier fue director entre 1975 y 1977, si bien es cierto que con respecto a su edición en Álbum Dargaud la demora no fue en exceso consistente, tal y como se aprecia en la indización.

17. *Angel Face (Angel Face)*. *Nouvel Tintin* edición francesa # N1 (16-IX-1975) al # N9 (11-XI-1975). Álbum Dargaud, 1975. Con diez páginas escritas por Gir.



La serialización del siguiente bloque argumental se prorrogó durante la friolera de cuatro años y el hecho es atribuible a esas mismas razones. Las declaraciones de Juan Antonio de Blas publicadas en *Sunday* # 7/8, de junio de 1980, en el artículo "Blueberry, vuelve un desertor", sostienen que la decisión de Gir de volver a dibujar a Blueberry obedece al asesoramiento de Alejandro Jodorowsky (con el que mantenía una colaboración estrecha) alegando sobre la inconveniencia de abandonar una serie que aportaba tan altos rendimientos estéticos como comerciales. Por otra parte, problemas económicos entre Charlier y Dargaud hacen que este se desentienda de Blueberry y cree junto a Giraud las diecisiete páginas de *Mississippi River* en 1976, historia que se completaría con la creación de treinta páginas más, que verían la luz tres años más tarde en *Metal Hurlant* en sus números 44 a 46, tal y como se ha comentado. Dargaud pondría en álbumes (entre 1975 y 1979) las nueve historias cortas que componen *La Juventud de Blueberry* y que

fueron editadas en especiales *Pilote* entre 1968 y 1970, como se indicará en líneas posteriores. Entre

comienzos de 1979 y 1982, tras el nuevo acuerdo con los autores, saldrían a impresión las tres siguientes aventuras de Blueberry, eso sí, en diferentes acomodos editoriales.

18. *Nez Cassé (Nariz Rota)*. *Super As* # 1 (13-II-1979) a # 10 (17-IV-1979). Simultáneamente se publica en el mensual francés *Metal Hurlant* entre los números 38 (II-1979) y 40 (IV-1979). Álbum Dargaud, 1980.

19. *La longe marche (La larga marcha)*. *Super As* # 69 (03-VI-1980) a # 72 (24-VI-1980) y se prolonga entre los números 85 (23-IX-1980) al 87 (07-X-1980). Álbum Dupuis 1982. Entintado por Michel Rouge.

20. *La tribu fantôme (La tribu fantasma)*. *L'écho des savannes* # 81 (X-1981) a # 83 (XII-1981). Álbum Dupuis 1982.

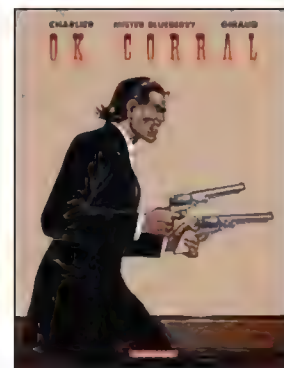
21. *La dernière carte (La última carta)*. *Spirou* #2380 (24-XI-1983) a # 2383 (15-XII-1983). Álbum Dupuis 1983. La última aventura de la serie principal serializada en revistas.

22. *Le bout de la piste (Al final de la pista)*. Álbum Dupuis, 1986.

23. *Arizona Love (Arizona Love)*. Autoría completa de Giraud. Álbum Alpen, 1990.

II. Mr. Blueberry.

Obra de Jean Giraud en todos sus apartados, tanto el gráfico como el literario. Sus supuestos hastíos sobre su continuación en la serie principal quedan como brumas al ser un hecho claro que la figura de Blueberry va implícita a su desarrollo como profesional de la historieta. Su pensamiento en la continuación de los avatares del personaje consistía en narrar su biografía como anciano en una serie que se titularía *Blueberry 1900* detalle que a los herederos de Charlier les debió parecer lo suficientemente peregrino, tanto que se negaron. Ni que decir tiene que la idea ni era tan descabellada ni mucho menos atentaba contra el espíritu de Charlier. Cuando Dargaud editó en volumen *Ballade pour un cercueil* en 1975, décimo aniversario de la publicación del primer álbum, su guionista escribió a modo de prefacio la vida de Blueberry desde su nacimiento en 1843 hasta su muerte noventa años más tarde. En 1995 un Giraud decepcionado realiza la nueva serie modificando hasta el extremo la personalidad del héroe sin contar con el visto bueno de los herederos de Charlier que afortunadamente no le demandan. Hasta septiembre de 2003 (cuadragésimo aniversario de la serie) figuran cuatro títulos que se especifican a continuación.



1. *Mr. Blueberry (Mr Blueberry)*. Álbum Dargaud, 1995.

2. *Ombres sur Tombstone (Sombras sobre Tombstone)*. Prepublicado en la revista general *L'monde* entre el 15 de julio y el 9 de agosto de 1997. Álbum Dargaud, 1997.

3. *Geronimo L'Apache (Gerónimo el Apache)*. Álbum Dargaud, 1999.

4. *O.K. Corral (O.K. Corral)*. Álbum Dargaud, IX-2003.

III. Marshall Blueberry.

Se trata de una serie derivada de la principal que representa un intento de crear una franquicia con las aventuras del ex oficial. Giraud, como coautor del personaje, quiere mantener el control temático tras el fallecimiento de Charlier (algo que no ha conseguido en *La Jeunesse de Blueberry*) a la vez que desea distanciarse del trabajo que le ocasiona el realizar la parte gráfica para atender otros compromisos que ha adquirido y que deben ser firmados como Moebius. Los tres títulos de la serie encajan a modo de precontecimiento argumental con la historia narrada en las aventuras *La mine d'allemande perdu* y *Le spectre aux balles d'or*, con guiones de Giraud y rígidos dibujos de William Vance en las dos primeras historias y de Michel Rouge en la tercera y retrasada conclusión de la saga, consecuencia de desavenencias acontecidas entre Giraud y Vance.

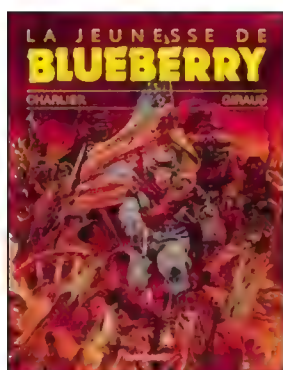
1. *Sur ordre de Washington (Por orden de Washington)*. Álbum Alpen, 1992.

2. *Mission Sherman (Misión Sherman)*. Álbum Alpen, 1993.

3. *Frontière sanglante (Frontera sangrante)*. Álbum Dargaud, 2000.

IV. La Jeunesse de Blueberry (La juventud de Blueberry).

Bajo este epígrafe se engloban dos tipos de historias manifiestamente distintas:



IV.1. La Jeunesse de Blueberry en *Super Pocket Pilote*.

Constituyen las nueve historias cortas que el equipo Charlier / Giraud (a excepción de la primera que ejecutó Giraud como autor total) realizaron para los especiales de *Pilote* de título *Super Pocket Pilote*, y que versaban a modo de introito sobre los umbrales del héroe, con un atrevido tono de desmitificación.

1. *Tonnere sur la sierra (Tormenta en la sierra)*. *Super Pocket* # 1 (junio 1968).

2. *Le secret de Blueberry (El secreto de Blueberry)*. *Super Pocket* # 2 (noviembre 1968).

3. *Le pont de Chattanooga (El puente de Chattanooga)*. *Super Pocket* # 3 (marzo 1969).

4. *3000 mustangs (3.000 mustangs)*. *Super Pocket* # 4 (junio 1969).

5. *La chevancheé vers le mort (Cabalgando hacia la muerte)*. *Super Pocket* # 5 (septiembre 1969).

6. *Chassé à l'homme (Jinete azul)*. *Super Pocket* # 6 (diciembre 1969).

7. *Private M. S. Blueberry (Private M. S. Blueberry)*. *Super Pocket* # 7 (marzo

1970).

8. *Chassé à l'homme (Caza al hombre)*. *Super Pocket* # 8 (junio 1970).

9. *Double jeu (Doble Juego)*. *Super Pocket* # 9 (junio 1970).

Dargaud reeditó estas nueve historias cortas en tres álbumes fechados entre 1975 y 1979 con los siguientes títulos y contenidos:

1. *La Jeunesse de Blueberry (La juventud de Blueberry)* en 1975 conteniendo los especiales 2 al 4.

2. *Un yankee nommé Blueberry* (*Un yanqui llamado Blueberry*) en 1978 con los especiales 5, 7 y 8.
3. *Cavalier Blue* (*Jinete Azul*) en 1979 con los especiales 6, 9 y 1.

IV.2. La Jeunesse de Blueberry en álbumes.

Es la colección que más vicisitudes ha sufrido tanto en autores como en editoriales, por lo que se citarán en cada título. Su justificación argumental pretendía ser cerrar la cronología de Blueberry desde comienzos de la Guerra de Secesión hasta su primera conclusión en *Arizona Love* en la década de 1870. Su justificación editorial obedece al hastío de Giraud por su personaje y el intento de cederle la parte gráfica al neozelandés Colin Wilson, no sin antes examinarlo en un *spin off* de menor miga artística. Ni que decir tiene que la maniobra lleva el beneplácito de Charlier. Son las historias de menor calidad de toda la franquicia en las que las desdichas se van sucediendo en una cronología desventurada al desaparecer primeramente Charlier y ser suplido por Corteggianni. El mayor mal de la serie acontece cuando el mimético estilo de Wilson se delega en el afectado y tierno de Blanc Dumont.

1. *Les démons de Missouri* (*Los demonios de Missouri*). Jean Michel Charlier / Colin Wilson. Dupuis 1985.
2. *Terreur sur le Kansas* (*Terror en Kansas*). Charlier / Wilson. Dupuis 1987.
3. *Le raid infernal* (*El raid infernal*). Charlier / Wilson. Dupuis 1990.
4. *Le poursuit impitoyable* (*Persecución implacable*). François Corteggianni / Colin Wilson. Dupuis 1992.
5. *Trois hommes pour Atlanta* (*Tres hombres para Atlanta*). Corteggianni / Wilson. Alpen 1993.
6. *Le prix du sang* (*El precio de la sangre*). Corteggianni / Wilson. Dargaud 1994.
7. *La solution Pinkerton* (*La solución Pinkerton*). François Corteggianni / Michel Blanc Dumont. Dargaud 1998.
8. *La piste des maudits* (*La pista de los malditos*). Corteggianni / Blanc Dumont. Dargaud 2000.
9. *Dernier train pour Washington* (*Último tren para Washington*). Corteggianni / Blanc Dumont. Dargaud 2001.
10. *Il faut tuer Lincoln*. (*Hay que matar a Lincoln*). Corteggianni / Blanc Dumont. Dargaud 2003.

[sigue >](#)

PRESENTACIÓN	PILOTE, CHARLIER Y GIRAUD	REFERENTES HISTÓRICOS
BLUEBERRY Y EL CINE	EL FILM DE JACK KOUNEN	CONCLUSIÓN / BIBLIOGRAFÍA

[© 2004 Eduardo Martínez-Pinna, para Tebeosfera 041015. Todas las imágenes son © 2004 Giraud / Dargaud]





PORTADA
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
TEBEOSFORO
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

EL TENIENTE BLUEBERRY. BOSQUEJO EDITORIAL DE UNA OBRA QUE SE CONVIRTIÓ EN FRANQUICIA, por Eduardo Martínez-Pinna (4)



El significado de Blueberry. Los referentes históricos.

[Cubierta de un ejemplar de *Pilote* con la aventura "La piste des Sioux", solidamente documentada. La imagen es de Gir]

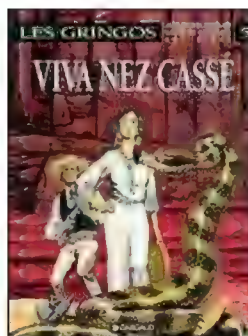
Como anteriormente se ha citado Jean Michel Charlier es afín a esquivar los rescoldos de la realidad histórica para entroncarse directamente en los más cálidos vericuetos de la leyenda y del mito, aspecto fácilmente apreciable tras lectura detallada de su obra. Para el guionista, cuando los hechos históricos que se citan se convierten en leyenda se rememoran como tal, aportando además perfiles que rematan tanto la personalidad del héroe como el contexto donde se desarrolla su trayectoria vital. Esa historia real interacciona con la biografía de Blueberry en los primeros ciclos argumentales que tratan sobre las guerras apaches y el trazado de la línea férrea en el oeste de los EE UU por las compañías rivales Union Pacific y Central Pacific cuyo punto y fecha de unión debía ubicarse en Promontory Point (estado de Utah) en el año 1869. El epílogo de esta gran saga lo constituye la fabulosa "General Tete Jaune" centrada en la matanza de Cheyennes del río Wichita. La escasa fidelidad de Blueberry a la historia de los EE UU se sigue amparando en el ciclo argumental que comienza con el título "Nez Cassé" (manteniéndose en los dos siguientes) y que persiste de una manera cada vez más novelada con las guerras apaches tratadas en el primer ciclo ya en el momento de su finalización. Las siguientes historias de la saga no inciden de una manera clara en sucesos auténticos (salvo la presencia del presidente Ulysses Simpson Grant en el álbum "Le bout de la piste") y en ellas Charlier y Giraud hacen gala de su gran criterio narrativo al cumplir con la regla de oro del *western*, esto es mostrar toda la imaginaria, los códigos, las situaciones o los personajes desde un enfoque que de maduro, se ha hecho muy personal.

La biografía de Cochise, apache chiricahua, está bastante alterada sobre todo en referencia a su muerte en 1874. Charlier narra con bastante fidelidad en los primeros álbumes de Blueberry un acontecimiento sucedido en 1861. Cochise y una partida de apaches habían sido acusados del rapto de un niño. Cuando se acercaron al campamento militar de Apache Pass con la intención de demostrar su inocencia fueron apresados por el jefe del destacamento, el teniente George N. Bascom (Charlier lo asciende a empleo de mayor). El líder indio y varios de sus hombres lograron escapar (de la misma forma que la narrada en la historieta) iniciándose unas escaramuzas con tintes de guerra que prácticamente se mantuvieron hasta 1871, año en que Cochise fue sometido. Buena parte de la subtrama principal que mantiene a las cinco primeras historias está basada en ese hecho y narra, entre otras argumentaciones, los desvelos de Blueberry para evitar una guerra contra los apaches, algo que finalmente consigue.

En la trilogía "Nez Cassé" Charlier y Giraud vuelven a retomar la biografía de Cochise narrando de una manera mítica la fuga de la Reserva de San Carlos que cuesta la vida al líder apache. Este dato, tal y como se relata a continuación, está bastante alejado de la realidad histórica. Cochise fue apresado en 1870 y deportado a la reserva de Cañada Almosa de la que escapó. Tras refugiarse en las montañas vuelve a iniciar otra guerra de guerrillas de la cual era maestro. Superado por la aplastante logística del ejército estadounidense se rinde en 1871. Su posterior deportación acelera su muerte acaecida en 1874 con una edad aproximada de unos sesenta años. Cochise confiaba en un colono llamado Thomas Jeffords que fue el mediador de la rendición definitiva de este grupo de apaches en 1871, y sirvió de inspiración a Delmer Daves para que fuera interpretado por James Stewart en 1950, en la película *Broken Arrow*. En lo relativo a la historieta, la posible concordancia entre Jeffords y Blueberry puede asumirse en las primeras historias de la serie, pero ni las fechas ni las circunstancias biográficas coincidirían.

Siguiendo con la trilogía de Nariz Rota, cuando Cochise entrega su alma a la eternidad, el jefe guerrero apache que lo sustituye es Tsi Nah Pah (el mismo Nariz Rota, el renegado Blueberry) elegido en especie de asamblea democrática por los apaches en detrimento de Victorio, que sí existió. Victorio fue un jefe apache del clan mimbrense, experto en guerrillas, bastante salvaje y que escapó de la reserva de San Carlos en Arizona en 1877, para unirse a apaches chiricahuas y mescaleros dándose al sabotaje y al bandillaje. Fue derrotado y muerto por el ejército mejicano en 1880 en el estado de Chihuahua.

Tal y como se aprecia, en los dos ciclos argumentales en los que Charlier narra historias de Apaches, mezcla sin pudor nombres, fechas y acontecimientos históricos sin aquiescencia. El posible misterio sin resolver es la razón por la cual utiliza en estos relatos personajes históricos a los que desvirtúa o les atribuye hechos que no realizaron, pudiendo haber concebido para este fin a sus propios protagonistas, para lo cual estaba sobradamente capacitado. Por otra parte cuando recurre a usos democráticos en la sociedad india fuerza en demasía la credulidad de sus lectores. El retrato espiritual de los apaches -el físico perfecto en los lápices de Giraud- está sensiblemente más atinado en numerosos y míticos filmes, detalle que se abordará en siguientes apartados.



Otra de las concurrencias históricas que Charlier y Giraud utilizan como sustrato narrativo de la épica de Blueberry es la matanza del río Wichita en la historia "General Tete Jaune" (epílogo de la excelente saga del ferrocarril) en donde el protagonismo del teniente cede ante la magistral personalización del general Allister un remedo caricaturesco de George Armstrong Custer (1839-1876). La vida de este general, corta y apasionante, dificulta su identificación con Allister, personaje de ralea política que busca unas fáciles victorias contra Sioux y Lakotas para medrar en su carrera parlamentaria y allanar el camino a una posible dictadura militar en EE UU, tal y como se plantea en historias posteriores.

En 1868, en el territorio de Oklahoma y cerca del río Wichita, Custer (al que los indios llamaban Hi-Es-Tzie, Cabellera Larga) masacró el campamento del jefe Cheyenne Black Kettle poblado en su mayor parte por personal no combatiente, mujeres y niños incluidos. En su retirada fue acosado por los guerreros cheyennes por lo que para salvar al regimiento dejó como punta de lanza una sección que contuviera a los indios y facilitara su retirada, en una misión en la que la supervivencia estaba dificultada. El destacamento protector- al mando de uno de los oficiales más críticos con su actuación- fue destruido lo que motivó la animadversión de buena parte de sus hombres. El episodio de Blueberry sigue

con bastante fidelidad algunos de los episodios de este desafortunado hecho pero cambia el sentido y la personalidad del protagonista al calificar a Allister como un militar incapaz y cobardón, algo que Custer, por megalómano y atroz que fuera, no lo era en absoluto. Se había licenciado en 1861 en West Point (bien es cierto que el último de su promoción) comenzando su carrera militar durante la guerra de Secesión en la cual obtuvo importantes victorias en situaciones tácticas arriesgadas o difíciles. En 1867 es el teniente coronel jefe del 7º regimiento de caballería de los Estados Unidos del que fue suspendido al año siguiente por graves inculpaciones. Además de un jefe carismático y autoritario, era un redomado lameculos y tiralevistas por lo que haciendo uso de esa habilidad consigue que le restituyan en su puesto (siempre fue un protegido del general Sheridan, otro de los grandes exterminadores de indios). En 1876 el 7º de Caballería se integra en las guerras indias de Montana contra Sioux, Cheyennes y Lakotas y el ejército mandado por Crook (con un interesante y detallado cameo en dos de los primeros álbumes de la serie) cae derrotado en numerosas batallas, una de ellas Little Big Horn, Montana un 26-VI-1876 en la que Custer y el famoso regimiento son aniquilados. Los indios Sitting Bull y Crazy Horse junto al 7º de caballería franquearían la barrera de la historia para formar parte del folklore de EE UU. Pese a su triunfo, estas tribus nada pudieron hacer para contener el avance de los colonos blancos y el ferrocarril. Tras perder en dos batallas, Crazy Horse se rindió y fue confinado en una reserva, falleciendo a bayonetazos unas semanas más tarde. Sitting Bull huyó al Canadá con unos pocos hombres. El acto final de resistencia india se produjo en la batalla de Wounded Knee, el 29 de diciembre de 1890, en la que las tribus indias resistentes fueron exterminadas.

Otro personaje histórico al que Charlier cambia su biografía es al general de infantería (o quizás de ingenieros) Greenville Mullen Dodge (1831-1916) ascendido al máximo empleo tras su comportamiento en la batalla de Pea Ridge, Arkansas en marzo de 1862. Blueberry lo conoce en un campo de prisioneros en otoño de 1862 ("Chassé a l'homme") y su presencia es casi de protagonista en la saga del ferrocarril, dirigiendo los trabajos de ingeniería de la compañía Union Pacific. Mientras que en la historieta lleva todavía los galones de general, la realidad histórica afirma que es tras su licenciamiento militar cuando dirige a la mencionada compañía (1866-1870). Es uno de los personajes claves de las historias de Blueberry, y su máximo anclaje en la manumisión de los graves cargos de los que fue injustamente acusado.

En la saga comenzada con el título "Le hors-la-loi" (último título *Pilote*, y en su secuela argumental, "Angel Face") Charlier plantea un posible magnicidio en la figura del presidente Grant, que salvo error u omisión no figura documentación alguna sobre este suceso por lo que probablemente resulte apócrifo. La solemne presencia del presidente en el mediocre título "Le bout de la piste", último de Charlier, le sirve al cansado guionista para cerrar la historia de Blueberry con la restauración de su honorabilidad y la exoneración subsiguiente de todos los cargos que pesaban sobre él. Historia en exceso precipitada en la que se aprecia una evidente desproporción entre el guionista y un Giraud que sigue estando tan capacitado como siempre.

[sigue >](#)

PRESENTACIÓN	PILOTE, CHARLIER Y GIRAUD	INDIZACIÓN COMENTADA
BLUEBERRY Y EL CINE	EL FILM DE JACK KOUNEN	CONCLUSIÓN / BIBLIOGRAFÍA

[© 2004 Eduardo Martínez-Pinna, para Tebeosfera 041015. Todas las imágenes son © 2004 Giraud / Dargaud]

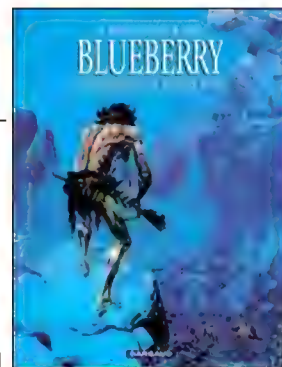




PORTADA
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
TEBEOSFORO
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

EL TENIENTE BLUEBERRY. BOSQUEJO EDITORIAL DE UNA OBRA QUE SE CONVIRTIÓ EN FRANQUICIA, por Eduardo Martínez-Pinna (5)

El séptimo arte y Blueberry.



[Cubierta del volumen *Le Spectre aux balles d'or*, aventura en la que se ha basado la producción cinematográfica reciente y, a su vez, historia inspirada en otras producciones filmicas del western clásico. La imagen es de Gir]

En la década de los sesenta y primeros años setenta el *western* cinematográfico no se encuentra en sus mejores momentos. A la expansión del género durante la década anterior, fechas en las que se realizan sus mejores obras, sigue una fase donde la creatividad entra en receso pese a permanecer en activo grandes clásicos del género como Ford, Hawks y Walsh. Pese a todo, autores como Sam Peckinpah, Ralph Nelson, Samuel Fuller, John Sturges, Robert Aldrich, Clint Eastwood o el italiano Sergio Leone están en el comienzo de unas carreras prometedoras o si acaso en la madurez de las mismas, asegurando con su trabajo un momento fecundo de creación.

Charlier con una técnica narrativa muy en consonancia con el medio filmado, asume de este, importantes influencias que se evidencian con paralelismos en filmes contemporáneos o en precedentes. De esta manera en los primeras historias de la serie o en el ciclo de Nariz Rota, con las guerras apaches como telón de fondo se reconocen ascendientes de filmes como *Apache* (1954) o sobre todo *Ulzana's Raid* (1972) ambas de Robert Aldrich, y en ambas un feroz retrato del pueblo apache. Si en la primera Aldrich se alejaba del racismo implicándose en una historia de amor, en la segunda entra de lleno en la descripción cruda de un pueblo guerrero y por ende cruel con un sentido del humor cafre y bestial. Los apaches quedan definidos como seres prácticamente invencibles merced a su prodigiosa adaptación telúrica y al aprovechamiento hasta el infinito de recursos muy limitados. Escenas en donde un grupo de indios juguetea con una cabeza decapitada, o la introducción de un rabo de perro en la boca de un colono muerto entre torturas plasman a un pueblo que Charlier humaniza en exceso y que Giraud atina en su aspecto físico.

Pese a que el film de Aldrich de 1972, y los episodios contenidos en la última trilogía india ("Nez Cassé", "La longe marche" y la "La tribu fantôme") no presentan excesivas similitudes argumentales, si las ostentan en cuanto a textura y fisicidad. El despliegue gráfico de Giraud está en los máximos de su carrera proponiendo una puesta en escena y diagramación muy similar a la utilizada por el maestro Kubert a base de detallados *zooms* en forma de viñetas que se insertan con naturalidad en el montaje de la página. La planificación narrativa de la historia siguiendo el esquema de una partida de póquer refuerza la personalidad del protagonista que los autores han creado a lo largo de numerosas historias, y en donde su adicción a los naipes ha sido su tarjeta de presentación.

En 1950 Delmer Daves realiza *Broken Arrow*, emotivo *western* que intenta rehabilitar el sentir y el modo de vida de los indios apaches. Su importancia histórica es enorme, ya que a partir de ese film la óptica racial de los *westerns* cambia radicalmente. En 1965 Sam Peckinpah rueda *Major Dundee*, que refiere una expedición de castigo de un batallón mandado por un enfermizo oficial (Charlton Heston) contra los apaches de Sierra Charriba, demonios parecidos a los que Aldrich retrataría siete años después. Pese a que los indios constituyen lo anecdótico de la cinta su presencia es siempre ominosa y escalofriante. La argumentación central -como en casi todos los filmes de su autor- reside en la amistad perdida y su mutación en odio siempre con el inevitable tono crepuscular, en el que Peckinpah creía cual si de una religión se tratara.

Las guerras apaches son narradas con la sugestión vitalista típica de Raoul Walsh en su último y considerado trabajo: *Distant Trumpet* en 1964. Guerreras azules vestidas por jóvenes oficiales, maduros y tolerantes generales, intrépidos indios y carga épica a raudales con citas de Tácito. Muy del gusto de Charlier.



intenta suavizar su entrada.

Pero en donde las influencias cinematográficas dejan de ser veladas y adoptan cuerpo de homenaje -por no decir plagio descarado- es en la historia "L'homme à l'étoile d'argent" de desarrollo muy similar al título de Howard Hawks *Rio Bravo* (1959). Un Blueberry en el rol de John Wayne, un McClure émulo de Walter Brennan, y las desdibujadas presencias de una maestra (en el film era una corista) y un muchacho, ponen fin a una molesta banda de facinerosos que tiene dominada una pequeña ciudad. Aunque la narrativa de Hawks es más fluida y su estudio de personajes más cuidado, la historia de Blueberry (aun con la falta de un quinto personaje equivalente a Dean Martin) se mantiene con sorprendente lucidez, siendo especialmente admirable en las escenas del fuerte, en donde el coronel designa como comisario al arisco teniente para que solucione una pequeña cacicada motivada por la incordiante presencia de unos déspotas. El propio Hawks se canibalizó en 1967 con *Eldorado*, renovando la historia hacia tintes de ocaso, en donde John Wayne y Robert Mitchum limpiaban la ciudad de pistoleros representando estos últimos una vejez en la que la pareja protagonista

Una de las películas más míticas de la construcción de la vía férrea es la dirigida por Cecil Blount de Mille en 1939 y que precisamente llevaba el título *Union Pacific*. Los paralelismos con la historieta vuelven a ser palmarios. Joel McCrea interpreta a Jeff Butler prototípico héroe del *far west* que vela por el cumplimiento de la ley en el campamento móvil y que mantiene características comunes con Blueberry. Malvados, prostitutas, indios y bisontes aportan toda la brillantina necesaria para dar lustre a esta superproducción con planos repletos de figurantes y escenas espectaculares rodadas con el trucaje cómplice de los decorados de los grandes estudios. En este relato Charlier y Giraud llenan toda la trama de numerosos personajes, cual si de una historia coral se tratase, además de utilizar panorámicas cargadas de abundante paisanaje que homenajea con cariño el particular estilo del viejo maestro De Mille. Giraud comienza a separarse de las influencias gráficas propias de Jijé y comienza a amasar su estilo, eso sí, dentro de una diagramación todavía muy geométrica y regular.

Con respecto a películas que atiendan a la biografía del general Custer o versen sobre matanzas perpetradas contra la población india, Charlier bien pudo considerar dos: La primera es el clásico de Walsh *They died with their boots on* (1941) en donde el autor ni revisa una biografía, ni la justifica, ni mucho menos la mitifica. Tan solo la eleva a leyenda. Los autores pervierten la legendaria puesta en escena de Walsh para (re)crear la figura de un incapaz con galones de general, un cobardón y un proyecto de politicastro que amenazará con la formación de una dictadura justificándola en los excesos corruptos de Grant.

La segunda es la cinta dirigida por Ralph Nelson en 1970, *Soldier Blue*, en la que otro remedo de Custer ordena el exterminio de un pacífico poblado indio que probablemente pudiera simbolizar alguna matanza del ejército estadounidense en la guerra de Vietnam. Los últimos veinte minutos muestran con todo tipo de trucajes gore la matanza precedida de violaciones, torturas y otras lindezas que los asesinos uniformados perpetran contra un pueblo indefenso. Película mutilada- cuando se pasa por la televisión lo hace con el montaje troncado- y que pese a todo se repuso en versión original e íntegra en el cine Azul de Madrid a comienzos de la década de los ochenta.

Entre mediados de 1969 y 1970 aparece la saga corta, con solo dos historias, aunque con la segunda algo más larga de lo habitual, ambientada en los Montes Superstición (Arizona) que vuelve a modificar los argumentos del ya abundante serial. Hay una huida de las grandes multitudes y del protagonismo coral pues la historia se mantiene con media docena de personajes, eso sí, perfectamente dimensionales. Mentiras, ambigüedades, crueldad y socarronería convergen en un paisaje asfixiante y claustrofóbico con una narración de ritmo lento y que se resuelve con una elipsis desmesurada en su segunda y última historia ("L'Spectre aux Balles D'Or"). El habitual protagonismo de Blueberry cede ante las brillantes figuraciones de McClure y Prositt Luckner dos viejos que aunque parezcan un par de truhanes desvergonzados esconden recursos de la más refinada eficiencia. Charlier va desvelando con cuentagotas la biografía de Prositt provocando la sorpresa del lector cuando este se topa de bruces con un contumaz asesino.

El auge que había experimentado el *western* europeo a mediados de los años sesenta cala en los autores por lo que ambos se posesionan de modos narrativos con esta particular estética barroca cuyo máximo representante es Sergio Leone en sus tres famosos filmes rodados en Almería, interpretados por Clint Eastwood e instrumentalizados por Ennio Morricone: *Per un pugno di dollari*, en 1964 de estructura lineal y narración seca que recuerda una obra de Dashiell Hammett, *Per qualche dollaro in più* (1965) próximo a una superproducción, y *Il buono, il brutto, il cattivo* (1966) superproducción en toda regla con libertad para imponer su estilo personal y sus juegos narrativos con el tiempo. El rostro de Blueberry se acerca más que nunca al del actor francés Jean Paul Belmondo, mientras que el del pistolero viejo y socarrón toma las facciones del venerable Spencer Tracy con una expresión tan torva como la que podría lucir Lee Van Cleef (eterno secundario del espagueti *western* en general y de las películas de Leone en particular). El guiño de Charlier- o probablemente de Giraud- consiste precisamente en corromper la humanitaria figura de Spencer Tracy de manera parecida a la realizada por el mismo Leone con el casi siempre bonancible Henry Fonda en *C'era una volta il West* (1968) en la que interpretaba a un temible pistolero vestido de negro, vicioso y ruin. En sus *westerns* Leone (y posiblemente Charlier) mezcla lo paródico con lo sublime por lo que en su narrativa no se sabe si se mitifica el género, se desmitifica o suceden ambas cuestiones. Lo que sí es una realidad es la liberación del *western* de las pantallas de televisión para reincorporarse en las salas oscuras, su lugar de exhibición natural. Pero si las figuraciones gráficas y el devenir narrativo evocan al espagueti *western*, el paisaje en donde Giraud mueve al paisanaje se hace tremendamente parecido a las escenas finales del film *Colorado Territory*, rodado por Raoul Walsh en 1949, y uno de los mayores exponentes del género jamás rodado.

La que sin duda es la mejor aventura de Blueberry, en donde su rol cambia de oficial a renegado por lo que mantiene su coherencia y su evolución como persona, consta de tres episodios titulados "Chihuahua Pearl", *L'homme qui valait*



500.000 \$" y "Ballade pour un cercueil". En sí misma se adjudica influencias cinematográficas tan genéricas que resulta difícil especificarlas, por lo que más bien simboliza una mixtura del género. Son muchos los factores que determinan que esta historia sea la mejor de las realizadas por sus autores. Desde una ambientación mejicana que vuelve a embrujar a Giraud al recordarle un pasado sensual de sexo y marihuana (según declaración propia) un guión pleno de acontecimientos poblado de personajes magníficamente trazados que dialogan en conversaciones analíticas de indudable aroma literario, pasando por un montaje de ritmo rápido con unos dibujos (composiciones secuenciales, primeros planos, panorámicas...) como jamás ha realizado Giraud. Destaca de manera especial la regia presencia de Chihuahua Pearl, prostituta, aventurera y mercenaria del espionaje, construida en la mejor tradición del cómic clásico y siguiendo las pautas marcadas por Milton Caniff, Will Eisner o las cinematográficas de Howard Hawks. Quizás el hecho más peculiar del relato se asienta en que Charlier en vez de inventar nada mezcla los arquetipos más inconfundibles del *western*. La mujer fatal (ipso fin se manifiesta!) el borrachín viejo, los malvados terratenientes y el charlatán que vende panaceas en forma de milagrosos fármacos. Añádase a esa nómina los cazadores de recompensas, los forajidos Jay Hawkers, un torturador chino, un oficial

del ejército sudista mezcla de pragmático y romántico, el pelado que lo asesina y un agente del gobierno mejicano con la misión de recuperar un tesoro que paradójicamente no existe. Pero no solo son los arquetipos, pues la aludida mezcla también interesa a los escenarios más recurrentes del género: ríos, cañadas, desiertos, cuarteles, pasos de frontera, mansiones, penales, pueblos abandonados y burdeles en donde se coreografían los sucesos propios del *western*, tales como emboscadas, disparos, persecuciones a caballo y escenas de insinuante calado erótico. Un compendio del gran género plagado de gestos para un público cómplice. Un clásico en toda su extensión. Una obra maestra en su acepción más meridiana.

En 1990 el ciclo de Blueberry toca a su fin. Con las anotaciones dejadas por el guionista Charlier (fallecido en 1989) Giraud culmina la saga de Blueberry en el epílogo titulado "Arizona Love", en el que con un insólito aire de desmitificación el protagonista busca consumir su amor con la aventurera Chihuahua Pearl para posteriormente declarárselo para toda la eternidad. Giraud ni construye con la facilidad ni con la eficiencia con lo que lo hace Charlier, detalle este que lastra considerablemente la estructura narrativa de la historieta, por otra parte con evidentes signos de agotamiento. Aunque en el meollo argumental utilice efectistas trucos- relativamente gastados- tales como tormentas, mayestáticos paisajes o la desnudez de la protagonista, el conjunto final se resiente y pierde fuerza. Ante el dilema de finiquitar una historia dándole un final de tinte mítico, o por el contrario mantener activo un filón que engorde su cuenta corriente Giraud resuelve en una solución salomónica. Separará a la pareja para mantenerlos en sus roles arquetípicos y por tanto legendarios (un vagabundo y una aventurera, ambos solitarios) y anunciará de manera sutil el retorno del héroe en la última viñeta. En ella se observa a Blueberry cabalgando con la cara hacia el lector en franca oposición a las fábulas del oeste en donde el jinete se aleja del espectador y se funde directamente con una pradera eterna puerta de entrada al paraíso de las leyendas. Al renegado Blueberry se le niega pues el encuentro con *Shane* (1953, George Stevens) con el predicador *Pale Rider* (1985, Clint Eastwood) o con el tío Ethan que daba la espalda a una puerta que se cierra abriéndose en compensación la eternidad, o lo que es lo mismo el desierto de Arizona. (*The Searchers*, 1956, John Ford).

En 1995 reaparece el héroe, realizándose hasta 2003 cuatro álbumes engranados argumentalmente y firmados por Giraud. Pero... ¿es el mismo personaje que apareció en *Pilote* en 1963? Que otro cronista responda esa pregunta.

[sigue >](#)

PRESENTACIÓN	PILOTE, CHARLIER Y GIRAUD	INDIZACIÓN COMENTADA
REFERENTES HISTÓRICOS	EL FILM DE JACK KOUNEN	CONCLUSIÓN / BIBLIOGRAFÍA

[© 2004 Eduardo Martínez-Pinna, para *Tebeosfera* 041015. Todas las imágenes son © 2004 Giraud / Dargaud]





PORTADA
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
TEBEOSFORO
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

EL TENIENTE BLUEBERRY. BOSQUEJO EDITORIAL DE UNA OBRA QUE SE CONVIRTIÓ EN FRANQUICIA, por Eduardo Martínez-Pinna (6)



La película de Jan Kounen. *Blueberry. L'expérience secrète*.

[Cartel de la reciente producción filmográfica francesa.]

Con el final del siglo XX y el comienzo del siguiente la cinematografía está encontrando en el cómic coartadas y desarrollos argumentales. Dejando de lado los éxitos comerciales que han generado las adaptaciones fílmicas de productos Marvel, determinados autores han dado una versión de las esencias de las viñetas al complejo y tecnificado lenguaje cinematográfico. Sirvan a modo de ejemplos la extraordinaria *Road to Ruin* de Sam Mendes o la hilarante puesta en escena de *Mortadelo y Filemón* de Guillermo Fesser, que respeta hasta el decoro el culto a la astracanada de Ibáñez.

Resulta comprensible que la adaptación de la dilatada senda de Blueberry a la sala oscura que ha hecho el realizador holandés Kounen (en España se tituló *Blueberry. La experiencia secreta*) refleje a priori complejidades no sólo narrativas -son muchas y muy buenas historias- sino también presupuestarias por razones en exceso obvias. Quizás el camino más oportuno fuera el cortar por lo sano narrando una historia turbulenta (de factura "jodorowskiana") y filmando con técnica de *videoclip* (aburridísimos caleidoscopios) o a lo sumo de telefilme (reiterativos primeros planos), con la esperanza de que la polémica suscitada desvíe los comentarios de los aficionados a otros derroteros ajenos a los posibles "infidelidades" de la película.

En los créditos ya aparece por ausencia la primera puñalada a la memoria de Charlier al no incluirle como autor de la obra en que el filme se inspira. El detalle es mendaz aparte de ser torticero y ruin, mendacidad que se confirma cuando los mencionados créditos nombran como autor a Moebius, que no a Gir. Aunque esto último es rebatible. Parece confirmado que la bipolaridad Gir / Moebius ha dejado de existir pues este último fagocitó al primero en una especie de fratricidio caníbal, una lisis digestiva o acaso una reconversión en la que sobraba la parte convencional de su persona y con ello reforzar su ego más creativo.

Jodorowsky se hace sombra ominosa, esencia referencial que planea a modo de influencias sobre el mensaje y parte de la narrativa de un filme enaltecido por Moebius e infamado por los herederos de Charlier. Una historia abstrusa de culpabilidades y complejos con tintes esperpénticos, ritos iniciáticos con uso de pociones o humos alucinógenos, presencia de un mentor que ejerce de cicerone en las excursiones astrales, una bajada a los infiernos y el ascenso a una redención que se materializa en la vulva peluda de Juliette Lewis hablan con claridad de las influencias que ha ejercido la definida personalidad del chileno. La ironía toma cuerpo en el duelo final en donde las totémicas pistolas del western ceden por una competición en el que gana el que soporta el "colocón" de peyote más extremado y sobreviva para contarlo a la magia arcana de las Montes de la Superstición.

La mayor bondad de la cinta radica -entre otros aciertos- en los homenajes narrativos que Jan Kounen rinde al maestro David Lynch, patentes tanto en la sensual canción de Juliette Lewis en claro homenaje al "Terciopelo azul" cantado por una fascinante Isabela Rossellini (*Blue Velvet*, David Lynch, 1986), como en determinados planos de luz mortecina y composición barroca en los que el director encuadra a un joven Blueberry en eventos amatorios con una prostituta, interpretada por Nicole Hiltz, tan seductora como alejada de la personalidad de Pearl. A tener en cuenta un reparto atinadísimo, siempre y cuando no se compare con la iconografía de la historieta, y sobre todo lo melodioso y musical que resulta el lenguaje apache en los labios del maorí Temuera Morrison.

El auténtico Blueberry, el tebeo narrado por Charlier e ilustrado por Giraud, es el prototipo básico del western. La gran adaptación cinematográfica todavía está por venir. Llegará, que nadie lo dude.

[sigue >](#)

PRESENTACIÓN	PILOTE, CHARLIER Y GIRAUD	INDIZACIÓN COMENTADA
REFERENTES HISTÓRICOS	BLUEBERRY Y EL CINE	CONCLUSIÓN / BIBLIOGRAFÍA



PORTADA
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
TEBEOSFORO
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

EL TENIENTE BLUEBERRY. BOSQUEJO EDITORIAL DE UNA OBRA QUE SE CONVIRTIÓ EN FRANQUICIA, por Eduardo Martínez-Pinna (y 7)



Una historieta de lujo.

Bibliografía y fuentes

[Cubierta del álbum de la primera aventura, *Fort Navajo*. En la imagen inferior, vemos al personaje invitado a la publicación *L'echo des savanes*. Ambas, obras de Gir]

Probablemente la perfección formal de Blueberry sea debida a la sincronización de una narrativa muy literaria y perfectamente vertebrada con una puesta en escena impactante producto de la capacitación técnica de su dibujante.

Los guiones de Charlier siguen la pauta ortodoxa impuesta por el tebeo franco belga, ya sea de la llamada escuela de Marcinelle / Dupuis, Bruselas / Casterman, o la más ecléctica de Pilote. En líneas generales se basa en una intensa narrativa en donde lo temático se puede subyugar- y de hecho se subyuga- a lo anecdótico, y lo simbólico siempre permanece en un segundo plano tras lo literal. Ello supone un cuidado en la confección de personajes pese a que en líneas generales no dejan de ser paradigmas tributarios del género. Aunque Charlier nos presente al protagonista con una pauta de comportamiento algo desviada con respecto a un héroe al uso, al fin y al cabo no deja de ser por ello un arquetipo, ese razonamiento es válido para el estudio de la mayoría de personajes accesorios. Esta constelación ideológica hace atractiva la carga narrativa del tebeo aliviando maniqueísmos, haciendo fluido el diálogo y provocando el crecimiento de personajes muy definidos que interaccionan con comparsas menos elaboradas.

Al contar con un dibujante como Giraud, excepcionalmente visual e hiperrealista de lo dinámico, Charlier obvia las acotaciones descriptivas farragosas, o los diálogos del mismo cariz, acelerando el ritmo de lectura y frenando el de la contemplación, en donde la maestría de Giraud alcanza límites inéditos. Esa maestría se manifiesta en tres fases evolutivas de divisorias difusas. Una fase de diagramación conservadora en donde las influencias de Jijé son manifiestas (llegando a ser el dibujante de la cuarta aventura) a la que le sucede una paulatina explosión de su arte, tanto en su vertiente netamente figurativa (muchas de sus viñetas son cuadros fabulosos) como en la más arriesgada diagramación, en donde se suceden las mejores historias alcanzando el máximo en la trilogía mejicana. Con un Giraud plenamente motivado y un Charlier algo más cansado ve la luz la segunda trilogía apache, que pese a contar con los mejores momentos gráficos de toda la serie (que se acompañan de un montaje espléndido a lo Kubert) el resultado final pierde fuerza por un guión algo reiterativo, eso sí, plagado de momentos magistrales.

La fijación de Blueberry en el mercado como un éxito de ventas, permite a su dibujante entrar en una tercera fase (las tres últimas historias) en donde Giraud se ve devorado por su alter ego, iniciándose una decadencia que se acelera cuando el mismo Moebius (aunque no firme como tal) es el realizador total de la historia al asumir los guiones en una artificial prolongación de la saga en, hasta ahora, cuatro álbumes bien vendidos y mejor pagados.

Blueberry es pues una de las grandes historias de la *bande dessinée*, aparentemente encuadrada en su libro de estilo y liberada de él merced a la enorme personalidad de sus autores. En su cronología avanza en paralelo con el esplendor de las grandes revistas desde las más clásicas hasta las más extravagantes y radicales, superando las crisis e instaurándose como un auténtico fenómeno de ventas. Es la gran obra de Charlier, el mejor cómic del oeste y el pasaporte que hará pasar a la historia a Giraud (siempre genial) por mucho que le duela a Moebius, autor que oscila entre la casi genialidad y la más impúdica mediocridad. Y es que los grandes héroes del oeste casi nunca mueren, pero sus autores son imperecederos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cinematografía.

BARRERO, Manuel. (2001). "Santa Sangre. Tragedia en el cine de Alejandro Jodorowsky", en *Perspectivas regionales. Revista Electrónica de Comunicación, Cultura y Sociedad*, 6 (VII-VIII-2004) [en línea en: www.imagine.com.ar/perspectivas]

COMA, Javier. (1996). *La Gran Caravana del Western*. Alianza Editorial.

MOSCARDÓ Guillén, José. (1997). *El Cine de Animación en más de Cien Largometrajes*. Alianza Editorial, Madrid.

TAVERNIER, Bertrand y COURSDON, Jean Pierre (1995). *50 Años de Cine Norteamericano*. Akal, Madrid.

TORRES DULCE, Eduardo. (2001). "Armas, Mujeres y Relojes Suizos", en *Nickel Odeon Dos*, Madrid.

TORRES, Augusto M. (1996): *Diccionario de Cine*, Espasa Calpe, Madrid.

Historia de Estados Unidos.

BOORSTIN, Daniel J. (Director de la obra). (1989). *Historia de las Civilizaciones # 12. Estados Unidos. (American Civilization)*. Editorial Labor S. A. y Alianza Editorial, Madrid.

Cómic.

BERNARDI, Luigi. (1982). "Pilote en España". *Revista Vértigo # 1*, Madrid.

DE BLAS, Juan Antonio. (1980). "Blueberry. Vuelve un Desertor". *Sunday Comics # 7/8*, Madrid.

DE BLAS, Juan Antonio. (1982). "Blueberry. Casi veinte años de cabalgar". *Sunday Comics # 13*, Madrid.

DÍAZ, Lorenzo F. (2004). *Gir / Moebius. El doble en el espejo*. Ediciones sins entido. Colección Sin Palabras # 01. Madrid.

FILIPPINI, Henry. (1983). "Cómics humorísticos de posguerra en Francia y Bélgica". *Historia de los comics*. Toutain Editor, Barcelona.

FILIPPINI, Henry. (1983). "Las nuevas revistas francesas de los años 70. El reconocimiento cultural de los cómics da pie a famosas publicaciones". *Historia de los comics*. Toutain Editor, Barcelona.

GARCÍA QUINTANA, Manuel. (1977). "Metal Hurlant. Una Respuesta". *Sunday Comics # 2*, Madrid.

LEBORGNE, André. (1983). "Los cómics belgas desde 1929 hasta 1945". *Historia de los comics*. Toutain Editor, Barcelona.



MOEBIUS. (1994). Prólogos de la serie "Moebius Obras Completas" (cuatro volúmenes). Ediciones B. Barcelona.

MOLITERNI, Claude. (1983). "Las series de aventuras en las publicaciones franco-belgas". *Historia de los comics*. Toutain Editor, Barcelona.

MOLITERNI, Claude. (1983). "Mayo del 68 y el nuevo «Pilote». Evolución y significación de la célebre revista de cómics". *Historia de los comics*. Toutain Editor, Barcelona.

MOLITERNI, Claude. (1983). "Realismo y fantasía en lengua francesa durante los tiempos recientes. Una nueva línea evolutiva en los años setenta". *Historia de los comics*. Toutain Editor, Barcelona.

REDACCIÓN. (1978). "Dossier Jean Michel Charlier". (tebeografía hasta 1978). *Les Cahiers de la Bande Dessinée* # 37. Glenat, Grenoble.

Internet.

<http://blueberry.dlpdomain.com/>
Le Canyon de blueberry, elegante y completo sitio
<http://www.bdoubliees.com>

Extraordinaria página llena de información casi siempre fiable, que expone a modo de indización por tablas los contenidos principales de las revistas de cómics franco belgas. Exposición clara y perfecta relación de los hipervínculos. Imprescindible.

<http://membres.lycos.fr/blueb/>

Página no oficial de aceptable presentación mediática e informativa.

<http://www.blueberry-lesite.com/>

Página oficial de impecable presentación multimedia.

<http://www.dargaud.com/>

La editorial que publica las aventuras de Blueberry. Gran presentación e información sobre enlaces de consulta obligatoria.

<http://www.texbr.com/blueberry/>

Parecida a la página no oficial con información sobre otros cómics del oeste.

http://hem.passagen.se/hermannsson/blueberry_ungdom.html

Página danesa con información detallada sobre los avatares editoriales de Blueberry.

<http://www.gigamesh.com/historicoyk.html>

Artículo de Ángel Olivera sobre Charlier. "Un narrador llamado Charlier". Publicado en *Yellow Kid* # 1. (2001).

<http://www.gigamesh.com/historicoyk.html>

Artículo de Rafael Marín. "Blueberry: La odisea de un desclasado". Publicado en *Yellow Kid* # 1. (2001).

<http://www.fandecomix.com/index.php>

Artículo de Axel Tablada sobre el filme de Jan Kounen *Blueberry: l'expérience secrète*. (2004).

PRESENTACIÓN	PILOTE, CHARLIER Y GIRAUD	INDIZACIÓN COMENTADA
REFERENTES HISTÓRICOS	BLUEBERRY Y EL CINE	EL FILM DE JACK KOUNEN

DOS HOMBRES Y UN DESTINO. ENTREVISTA A FRANÇOIS CORTEGGIANI Y MICHEL BLANC-DUMONT

BLANC-DUMONT, CORTEGGIANI, YEXUS

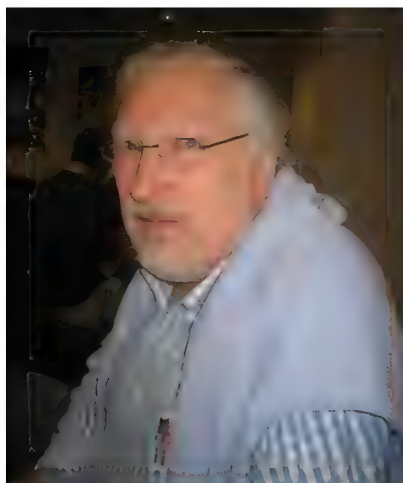


TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 12, 9-VI-2014

Entrevista a François Corteggiani y Michel Blanc-Dumont realizada por Yexus el 12 de abril de 2013 durante el 31 Salón Internacional del Cómic de Barcelona. / Interview to François Corteggiani and Michel Blanc-Dumont conducted by Yexus the 12 of April 2013 during 31th International Comic Fair of Barcelona.

DOS HOMBRES Y UN DESTINO

ENTREVISTA A FRANÇOIS CORTEGGIANI Y MICHEL BLANC-DUMONT



Blanc-Dumont (izquierda) y Corteggiani (derecha) durante la entrevista en Barcelona. Fotografías: Yexus.

¿Por qué piensa que le eligió Jean Giraud para dibujar *La juventud de Blueberry*?

BLANC-DUMONT. Desafortunadamente, ya no está él aquí para contestar esta pregunta. Personalmente le conocía desde hacía tiempo y le leía desde que publicaba en *Pilote*. Cuando empecé mi western *Jonathan Cartland*, a Giraud le gustaba mucho e incluso me decía "voy a dejar de dibujar series del Oeste porque tú eres muy bueno", lo cual era excesivo, porque además yo era poco más que un debutante. Y después nos fuimos viendo a lo largo de los años...

Pero yo no soy un discípulo suyo, no le copio, siempre busqué mi propio estilo. Porque dibujar un western como lo hace Giraud, que es tan importante, no tiene sentido; yo tengo que encontrar mi propio universo en el mundo del Oeste. De hecho, tuve que interrumpir *Jonathan Cartland* por razones personales, y en ese momento, Corteggiani y Giraud me propusieron la serie. Creo que ése era mi destino.

CORTEGGIANI. De hecho, Charlier me había dicho que si no hubiera conocido a Jean Giraud, Blanc-Dumont habría hecho *Blueberry*.

B.-D. Dargaud editó hace tiempo un libro, *El universo de Blanc-Dumont*, en el que habían contribuido muchos autores, y Charlier incluyó esa frase sin que yo lo supiera.



Blueberry, por Blanc-Dumont.

Señor Corteggiani, ¿qué piensa que ha aportado a este personaje ya clásico?

C. En principio fue un poco difícil ponerse a la altura de un personaje tan famoso. Primero intenté ser como el guionista anterior, pero después de ocho álbumes he comenzado a incluir mi propia aportación personal, sobre todo en los diálogos y en las reflexiones de los personajes. Porque lo cierto es que en esta serie eres muy libre, pero en realidad tienes un compromiso.

¿En qué se diferencia de Charlier?

C. Nos basamos en la misma documentación; Charlier había escrito una falsa biografía de Blueberry que puedo seguir literalmente o cambiar hasta cierto punto, pero hay que respetar una serie de fechas en el desarrollo de su juventud hasta que se convierte en teniente.

Creo que aquí los argumentos están muy interrelacionados con hechos y personajes históricos, ¿no? Más, incluso, que en la serie principal.

C. Es normal, porque, así como en la edad adulta del personaje Charlier se podía inventar muchas historias, en la época juvenil hay una serie de batallas durante la Guerra de Secesión que deben ser respetadas. E incluso en el último álbum, el Blueberry adulto rememora algunas de sus batallas durante la guerra civil.



Portadas de tres álbumes de Corteggiani y Blanc-Dumont de *La juventud de Blueberry*.

¿Hasta qué punto ha sido difícil mantener su propio estilo y conservar la estética de la serie?

B.-D. No ha sido difícil, es una forma natural de dibujar, porque nunca he intentado copiar el estilo de Giraud y creo que, de hecho, él me eligió a mí porque yo no había hecho un subproducto, porque nunca le había copiado. Lo primero que le dije cuando me ofreció la serie fue: "De acuerdo, pero no voy a dibujar como tú".

Por otra parte, hay que tener en cuenta que Giraud en realidad dibujó poco de *La juventud de Blueberry* con respecto al resto de la serie, y además lo había hecho con un dibujo más suelto, menos trabajado, todo lo cual me favoreció a la hora de inventar visualmente el personaje, de crearlo de una manera más personal.

Hay que tener en cuenta que Blueberry ha ido evolucionando gráficamente con el paso del tiempo. Giraud, al principio, lo quería dibujar con la cara de Jean-Paul Belmondo, pero no lo conseguía, y su rostro ha ido cambiando a lo largo de los años, pero el de los secundarios no. Éstos sí que están muy bien dibujados y muy definidos desde el principio.

¿No ha pensado en entrelazar más *La juventud de Blueberry* con lo ya narrado en la serie principal para reforzar la coherencia del personaje?

C. Como estas aventuras están encajadas en un periodo muy determinado, es difícil. Pero yo a veces me divierto recreando situaciones que son referencias a sus aventuras de adulto. Por ejemplo, se encuentra con un sargento, éste le habla del picante de las comidas mexicanas, y Blueberry dice: “Yo a ese país no iría jamás”, cuando sabemos que gran parte de sus aventuras de adulto van a transcurrir en ese lugar. Es decir, en ocasiones evoco el futuro, pero lo hago en clave de humor.

Hablemos de *Jonathan Cartland*. Esta serie contiene ingredientes poco habituales en el western: el elemento sobrenatural u onírico, la magia...

B.-D. Sí. No era por afán de diferenciarnos, pero lo cierto es que contiene este tipo de elementos inusuales. El *western* clásico es muy cartesiano. Como siempre me ha interesado mucho la cultura india, si empiezas a estudiarla te das cuenta de que en ella todo el mundo de los sueños tiene este aspecto fantástico, y por eso lo incluimos en el relato.



Portadas de los tres álbumes recopilatorios de *Jonathan Cartland*.

Tampoco es demasiado épico, es más bien lírico y melancólico...

B.-D. Mucho. La guionista, Laurence Harle, que ya murió, tenía un temperamento melancólico, era una persona angustiada. Por esta razón no era fácil convivir con ella, aunque eso le aportara una dimensión muy interesante. De hecho, a causa de este aspecto tan problemático fue por lo que terminamos separándonos: por ese carácter tan negativo.

Argumentalmente, la serie participaba de la corriente renovadora del western cinematográfico de los setenta, ¿no?

B.-D. Sí, en aquella época estábamos muy influenciados por películas como *Las aventuras de Jeremiah Johnson*, *Un hombre llamado caballo* o *Pequeño gran hombre*, que se proyectaron casi a la vez. Era el fin de la guerra de Vietnam, entre la juventud se planteaba una crisis de valores, y yo era joven. Pero el *western* italiano, el cine de Sergio Leone, en cambio, nunca me ha gustado, porque siempre se basa en el odio y la venganza. En mi opinión, el tema del Oeste tiene que ser básicamente positivo, y creo que estas películas que he citado eran una reacción a los valores negativos de aquel cine italiano.

Como guionista, usted mantiene un cambio de registro constante. ¿Cómo puede compaginar temas y estilos tan diferentes?

C. Yo sólo tengo una profesión, la de contar historias. Pero el trabajar para la Disney o en el campo del humor o en el género realista lo que me permite es descansar unas de otras. También el maestro Greg, por ejemplo, tenía distintos registros. Te da la sensación de que tienes diferentes vidas y también te permite introducir el humor en el realismo.

Pero, en general, sus argumentos se desarrollan en siglos pasados. ¿Es una preferencia suya?

C. Sí. No me gusta lo contemporáneo. Estoy preparando también una historia que se desarrolla en el futuro, pero la verdad es que el presente no me interesa.

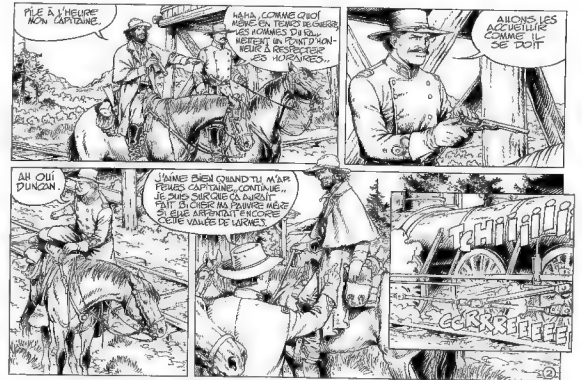
En el campo del cómic, ¿por qué piensan que son mejores los westerns europeos que los norteamericanos?

C. Porque los americanos no saben explicar su propia historia.

B.-D. Para ellos, el *western* es una obra de ficción y no una obra histórica.

C. EC Comics publicó en *Two Fisted Tales* algunas historias durante los años cincuenta sobre la Guerra de Secesión, pero en general no ha habido grandes series. Lo que sí han publicado son pequeños cuadernos de veinte páginas sobre sus principales batallas, pero con un tono muy didáctico. El *cowboy* mítico, los vaqueros que describen en sus comics, son como de los años cincuenta, muy de opereta. También ha habido algo en los cómics de Marvel, pero eran justicieros enmascarados al estilo del Llanero Solitario, nunca eran de tipo realista. Es la tradición del *western* americano, que sobre todo se publicaba en la prensa diaria, mientras que en Europa tenemos la tradición del álbum, que es como un libro, con el esquema de “planteamiento, nudo y desenlace”.

C. El próximo álbum de Blueberry se titulará *El convoy de los desterrados*. Ya he terminado el guión y Dumont está dibujándolo. Los siguientes cuatro álbumes tratarán sobre Blueberry que vuelve a Louisiana, porque resultará que la madre de Blueberry era una mulata, hija del pirata Jean Lafitte.



Las dos primeras planchas de "Le convoi des bannis", última entrega de *La juventud de Blueberry*.

HERMANN Y GREG: HISTORIA DE UN TÁNDEM

ANGEL OLIVERA



YELLOW KID (2001, GIGAMESH) 5, 7-VII-2014 p. 41-57

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 12, 7-VII-2014

Repaso a la obra de dos autores fundamentales de la "bande dessinée", Greg y Hermann, constituyendo su obra en común, Bernard Prince y Comanche, el eje principal de este artículo. / Review of the work of two great authors of "bandes dessinées", Greg and Hermann, focusing in their common work, Bernard Prince and Comanche.

Notas: Texto publicado en Yellow Kid nº 5, revisado, ampliado y actualizado por el autor para esta ocasión. A la derecha, ilustración de Hermann con algunos de sus personajes más conocidos.

HERMANN Y GREG: HISTORIA DE UN TÁNDEM

DOS SERIES DE EXCEPCIÓN

En el panorama de la historia de la historieta europea, y más exactamente en el período crítico y decisivo, por muchas razones, que lleva de mediados de los sesenta a finales de los setenta, destacan dos célebres series que, en buena medida, marcaron un antes y un después en el tratamiento de los géneros en los que se encuadraban: *Bernard Prince*, en el de aventuras, y *Comanche*, en el del *western*. Ambas series se publicaron por entregas en la revista belga *Tintin* y fueron obra de los mismos autores, ambos nombres clave del tebeo francófono, y sin los cuales, y sin menospreciar a otras figuras no menos esenciales de todos conocidas, la evolución actual de la historieta de este lado del Atlántico nunca hubiera sido la misma. Greg, el guionista, y Hermann, el dibujante, crearon dos series quizá no muy largas (su colaboración en la primera de ellas se prolongó durante catorce álbumes, y en la segunda, durante diez), al menos si las comparamos con las de otros héroes míticos de su entorno, pero su calidad y su trascendencia las colocan por méritos propios entre las primeras.

EL GUIONISTA DIBUJANTE



Greg en los años 60.

Al igual que su viejo amigo, colega, compañero y compatriota Jean-Michel Charlier, cuya decisiva trayectoria creativa y editorial ya hemos recordado en estas páginas, Greg comenzó su carrera como dibujante, y en poco tiempo acabó desarrollando también el oficio de guionista; si bien, al contrario que Charlier —que como ilustrador nunca pasó de correcto—, nuestro hombre jamás abandonó el lápiz ni el pincel, convirtiéndose en un excelente dibujante humorístico y un espléndido y ágil narrador. Y también, quizá precisamente por ello, como otros muchos artistas de ambas orillas del océano, en un dotado argumentista, elaborador de infinidad de guiones que, sencillamente, tenía que dar a ilustrar a otros porque él nunca habría tenido tiempo para dibujarlos. Esa carrera paralela como guionista le permitió, asimismo, ampliar su campo de acción a la historieta realista, a la que muy probablemente nunca hubiera llegado como dibujante.

Su verdadero nombre era Michel Regnier, y había nacido en Bruselas en 1931. Discípulo de André Franquin, realizó sus primeros trabajos para *Spirou*, y luego para la agencia International Press, de donde acababan de ser despedidos Uderzo, Goscinny y Charlier, retomando varios de los personajes de éstos, como Luc Junior y Tiger Joe, y creando varios más, todos ellos de corte humorístico, en los que fue desarrollando un estilo de dibujo de un nivel muy alto a la vez que expresivo, deudor en gran medida de su maestro. Gracias a Franquin se inició en el oficio de guionista, oficio que, por otra parte, en aquella época no existía: el editor pagaba al dibujante, y éste, si lo consideraba necesario, se buscaba a alguien que le escribiera los guiones, y le pagaba un porcentaje; Greg escribió así innumerables guiones para *Modeste et Pompon*, que Franquin realizaba para *Tintin*[1]. Ello le abriría el camino para convertirse en guionista habitual de series importantes, como *Chick Bill*, de Tibet (creador de *Ric Hochet*), y, en especial, *Spirou* y *Fantasio*, coincidiendo con la etapa de madurez de Franquin, la más fructífera; juntos crearon historias en las que la dosificación de humor y aventura trepidante alcanzaba sus cotas más altas, sobre todo en los álbumes dedicados al supervillano Zorglub, claramente inspirado en los memorables antagonistas de James Bond, entonces en su apogeo.



Arriba: logotipo de la serie *Les nouvelles aventures de Zig, Puce et Alfred*, serie a la que Greg se incorporó en 1963. Abajo: plancha de *Rock Derby* publicada en el número 17 de la edición belga de la revista *Tintin* (1961).



Greg no sólo no se limitó a escribir, a pesar de su creciente éxito como guionista, sino que siguió creando y dibujando numerosas series humorísticas: *Rock Derby*, *Babiole et Zou*, *Brousaille*, *Les As...* Colaboró con todas las revistas de la época: además de *Spirou* y *Tintin*, entró en *Vaillant*, y, en 1963, en la pujante *Pilote*, donde daría vida a la que acaso sea su obra más célebre y exitosa: el desternillante, inclasificable y genial Achille Talon, Aquiles Talón para los amigos de este lado de los Pirineos. Este orondo caballero pequeñoburgués, sabihondo, erudito y locuaz hasta extremos increíbles, patoso y que fracasa en casi todo lo que emprende, ha sido considerado como uno de los dos máximos antihéroes del tebeo francobelga, el otro de los cuales es ni más ni menos que *Gaston Lagaffe*, la célebre y no menos genial creación de Franquin. Sus andanzas, de un humor sarcástico muchas veces salvaje, cuando no surrealista, se prodigaron tanto en historias cortas de una o dos páginas como en relatos extensos, no por ello menos delirantes, extendiendo su vida editorial más allá de la existencia de la revista que le vio nacer, hasta totalizar su recopilación la cifra record de 42 álbumes[2].



Reproducción del original de media plancha de *Achille Talon* publicada en el número 269 de *Pilote* (1964).

El momento decisivo de Greg llegaría en 1965, cuando explicó a Raymond Leblanc, editor de *Tintin*, los motivos por los que deseaba dejar la publicación: la revista se había ido anquilosando, se había anclado en el pasado, a causa de que Hergé, a la sazón director artístico de la misma, se empeñaba en mantener el tono y estilo clásicos con los que trataba de emular a *Le Petit Vingtième*, la famosa y conservadora revista donde debutara, allá en 1929, su celeberrimo Tintin, que para algo daba nombre a la revista en la que Greg colaboraba, aunque, por aquel entonces, hacía años que no aparecía en sus páginas una nueva historia del intrépido jovencito de los pantalones bombachos. Eran otros tiempos, y Greg se veía limitado y encorsetado por un modo de entender la historieta que, por muy respetable que fuera, y que había dado joyas como el mismo *Tintin*, *Blake y Mortimer*, *Alix*, *Lefranc* y *Corentin*, entre otros muchos, que aún tendrían bastante que decir en el futuro, no le permitían desarrollar las mil y una ideas que bullían en su cabeza y que requerían de un entorno más libre y favorable.

Hay que decir, por otra parte, que el gran éxito popular de *Pilote*, con sus innovadoras propuestas, exigía una urgente puesta al día por parte de las otras cabeceras del mercado si querían permanecer en él. Leblanc quedó convencido: acto seguido, e inesperadamente, le nombró nuevo redactor jefe de la revista[3].



Greg caricaturizado por Tibet en la época en la que era redactor jefe de *Tintin*.

Así comenzó la llamada "era Greg". La revista que Franquin llamaba "el elefante enfermo" se renovaría con una multitud de nuevos autores, muchos de ellos procedentes del "estudio Greg" que nuestro hombre acaba de crear: Eddy Paape, Dany, Dupu, Auclair, Van Hamme, Wasterlain... Greg sería acusado de "vampirizar" la revista, pues no sólo escribía buena parte de los guiones de las historietas que se publicaban, sino que también se ocupaba del correo de los lectores[4]. Personajes antiguos y modernos compartieron desde entonces las páginas de la revista, que compaginó clasicismo y lo que luego había de ser conocido como "línea clara" con ideas muy avanzadas incluso para *Pilote*, con relatos caracterizados por la agilidad narrativa, la acción y el movimiento, la casi desaparición de los textos de apoyo y la preponderancia de la imagen, aumentando con ese fin el tamaño de las viñetas, que pasaron, en muchos casos, de las cuatro tiras tradicionales a sólo tres. Durante la "era Greg", que se prolongaría hasta 1974, la hasta poco antes decadente revista *Tintin* llegaría a alcanzar la cifra de 600.000 ejemplares de venta por número.



Hermann en 1974.

Uno de los primeros nuevos autores que entrarían en la revista, en enero de 1966, sería un joven y aún novato dibujante de 27 años llamado Hermann Huppen, también procedente del "estudio Greg", para el que nuestro hombre escribiría una modesta historia de corte policiaco de cuatro páginas, cuyo protagonista respondía al nombre de *Bernard Prince*. Nadie lo sabía, probablemente ni siquiera sus autores, pero acababa de nacer una leyenda.

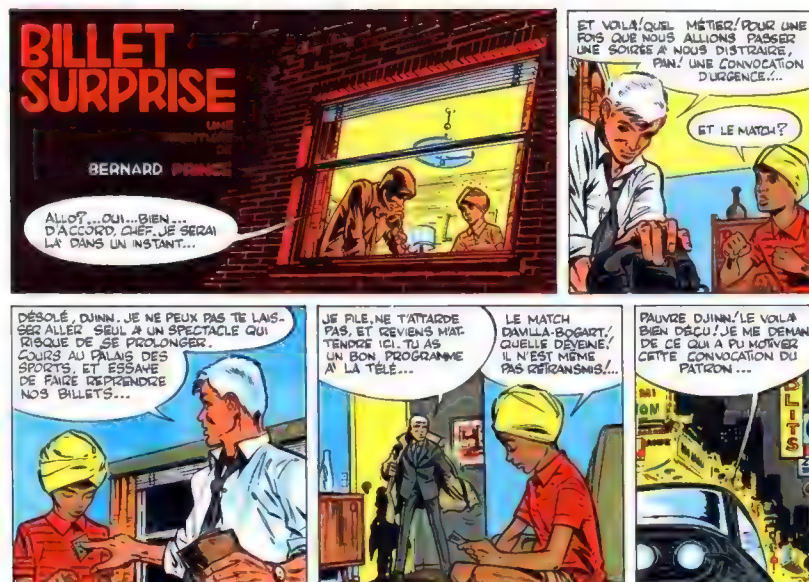
Hermann, como desde el principio empezó a firmar sus obras el recién llegado, no parecía, en sus años mozos, destinado a la historieta. En su adolescencia había aprendido el oficio de ebanista, labor que desempeñó tan sólo durante quince días antes de empezar a trabajar en el estudio de un arquitecto. Por las noches asistía a clases de dibujo aplicado a la arquitectura y de decoración en una academia de Bellas Artes. Se sintió atraído por los cómics, pero uno de sus profesores le recomendó que "aprendiese un verdadero oficio". La familia Huppen se trasladó durante cuatro años a Canadá, donde seguiría estudios de arquitectura y de gestión de restaurantes. A su regreso a Bélgica es, curiosamente, su matrimonio el que le aproxima nuevamente, y esta vez en serio, a la historieta: su cuñado, Philippe Vandooren, futuro redactor jefe de *Spirou*, le anima a dibujar, y le publica su primer cómic en la revista scout que entonces dirigía. Realiza algunas historias cortas más para *Spirou*, y es entonces cuando Greg se fija en él y le anima a unirse a su estudio, por un período de prueba de seis meses. Estos seis meses serían el comienzo de una larga e ininterrumpida colaboración que iba a durar quince años.

BERNARD PRINCE, O LA AVENTURA CON MAYÚSCULAS



El proceso de creación de un cómic resulta ser, a menudo, mucho más enrevesado e imprevisto de lo que parece haber sido a los ojos del lector que cree conocer bien una obra de la que ha leído bastantes episodios pero cuya génesis real desconoce. Muchas veces se parte de un origen más o menos modesto para ir creciendo luego en calidad y envergadura, pero que, en esencia, la obra resultante responde a los propósitos iniciales de sus creadores, si bien los héroes de papel tienden a cobrar vida propia y a ir mucho más allá de lo que aquéllos esperaban, evolucionando en función de los condicionamientos editoriales y de los cambios sociales, además de, claro está, la propia evolución personal de sus autores. En otros casos, el camino inicialmente previsto se ve interrumpido o torcido por circunstancias imprevistas y la serie sigue un rumbo que no tiene nada que ver con el anterior y acaba convirtiéndose en algo completamente distinto. La mayoría de las veces, para mal; en otras, como ocurrió con *Bernard Prince*, para bien.

Aquellas primeras historias cortas del personaje, siete en total, de cuatro a seis páginas cada una, eran unos relatos de corte policiaco protagonizados por un inspector de la Interpol y un crío hindú, Djinn, adoptado por el primero, que le sirve de ayudante oficioso y escudero, muy al estilo de tantas otras historietas tradicionales[5]. Las historias, muy convencionales, no aportaban gran cosa al género, género por otra parte representado muy solventemente en *Tintin* por el periodista detective Ric Hochet, dibujado por Tibet; sin embargo, eran de agradable lectura, y el dibujo, sencillo y sin florituras en un principio, similar al de muchos otros autores del montón del área franco-belga, fue dejando entrever a un gran dibujante y excelente narrador en potencia que sólo esperaba una oportunidad para eclosionar y salir a la luz[6].

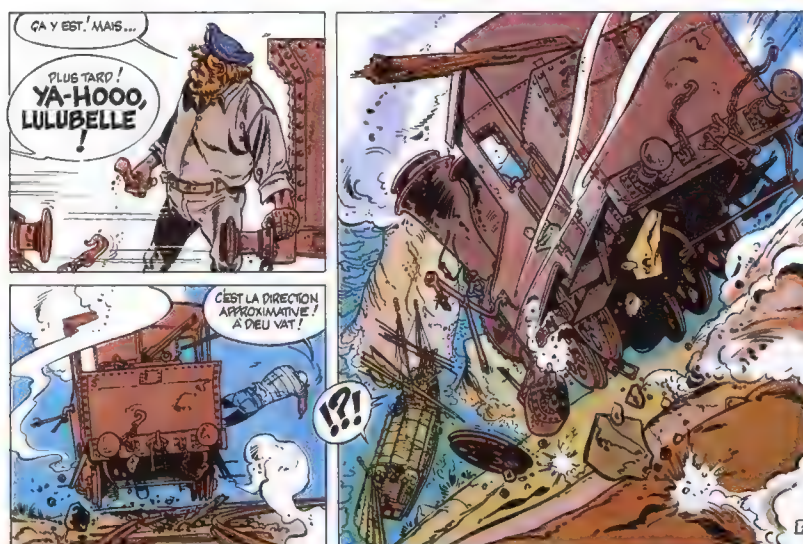


Primeras tiras de la serie publicadas en enero de 1966 en el semanario belga *Tintin* (en el homólogo francés se publicaron unas semanas después).

De forma parecida a como cuando al querer dejar *Tintin* Greg se convirtió, sin esperárselo, en su redactor jefe, fue otro tropiezo el que acabó transformando su *Bernard Prince* en un éxito. La serie, aun con sus limitaciones, empezaba a destacar y a ganarse el favor de los lectores. El ya veterano Tibet temió ver su *Ric Hochet* eclipsado por el nuevo valor en alza, y se enfrentó a Greg diciéndole que en *Tintin* sólo había sitio para un héroe policiaco, y que éste, por supuesto, sólo podía ser Ric Hochet. Greg era el redactor jefe, sí, pero Tibet era uno de los pilares de la revista, de forma que se vio obligado a interrumpir la prometedora carrera de su flamante agente de la Interpol. Sin embargo, le había cogido cariño al personaje, así que le hizo heredar un pequeño yate, el *Cormorán*, y dejar la carrera policial por la libertad de la aventura, el mar y los grandes horizontes, junto con el joven Djinn.

Inmediatamente, la serie pasó a adoptar la forma de relatos más o menos extensos. Greg probó con dos historias seriadas de poco más de veinte páginas cada una, que, juntas, componían material suficiente para un álbum de 48. A partir de entonces, casi todos los episodios alcanzarían las 44 o 46 páginas reglamentarias; algunos, más cortos, se complementarían con relatos de pocas páginas para alcanzar las necesarias para su publicación en álbum. El cambio implicó, pues, un arriesgado salto hacia delante, cualitativo y cuantitativo. Greg puso toda la carne en el asador, Hermann se destapó finalmente, mostrando de lo que era capaz, y triunfaron.

En las primeras páginas del primer episodio de 23 páginas, "Les pirates de Lokanga", hace su entrada en escena Barney Jordan, un maduro y obeso lobo de mar, bronquista, iracundo y encantador, que pasará a completar el desde entonces trío protagonista. Al mismo tiempo, se define lo que va a ser, en principio, el *leitmotiv* de la serie: no basta con tener un barco, hay que ganarse la vida de alguna manera, de forma que Bernard Prince alquila el *Cormorán* para transportar pequeños cargamentos de un puerto a otro, actividad que será, la mayoría de las veces, el desencadenante imprevisto de la aventura. O mejor dicho, la excusa, el *macguffin*, que diría Hitchcock, pues Prince no busca deliberadamente la aventura, no es un antecesor de Indiana Jones en pos de la peripecia, el misterio y el peligro. Prince ama el mar y su barco, que le permite moverse por el mundo entero, pero no se mete deliberadamente en líos. En principio procura apartarse de ellos, pero una vez se ve involucrado, por una causa o por otra, llegará hasta el final, pero a su manera, no a la que quieran imponerle los demás.



Aventuras a raudales. Viñetas correspondientes al episodio "Le général Satan".

Hemos dicho aventura con mayúsculas, y de eso se trata. En *Bernard Prince*, como luego en las películas de Indiana Jones, se trata de revivir las historias de aventuras en estado puro que nos legó el mejor Hollywood de los años treinta, cuarenta y cincuenta. Ello queda expuesto con claridad meridiana en el segundo episodio, "Le Général Satan", en el que el trío protagonista se ve enfrentado a un sanguinario pirata del mar de China y a su bella y aguerrida lugarteniente, Loto Púrpura, personajes más que inspirados no sólo en la mitología hollywoodiense, sino en los cómics de Milton Caniff, a su vez enormemente deudores del cine clásico americano, y que también, por la misma época, influyeron poderosamente a otros autores, como Hugo Pratt. Las costas e islas del sudeste asiático, los mares del Sur, los ríos y selvas sudamericanos, serán los escenarios predilectos de la serie, sin hacer ascos a la península Arábiga, el Canadá, el círculo polar ártico, el África negra o, incluso, la jungla de rascacielos de Manhattan y sitios aparentemente tan tranquilos y pacíficos como la Costa Azul. Unas veces es un flete vulgar y corriente, al menos sobre el papel, el que les mete de lleno en el follón, otras son abordados, secuestrados u obligados de una forma u otra a saltar en él de cabeza y sin paracaídas; algunas, sencillamente, hay personas en peligro y, como buenos chicos, se lanzan al rescate sin pensárselo dos veces; pero siempre, o casi siempre, es porque pasaban por allí en el momento equivocado y, naturalmente, no se convirtieron en héroes porque ya lo eran, pero hubieron de actuar como tales.

Echemos un vistazo más de cerca a los protagonistas. Bernard y Djinn fueron los primeros en ser creados, sobre patrones muy conocidos y convencionales, pero no por ello dejan de ser personajes de interés, quizá porque Greg era un guionista excepcional y, a partir de un material poco prometedor, supo darles una personalidad consistente y atractiva.



El trío protagonista (ilustración para un póster publicado en la revista *Tintín*).

Bernard es, claro está, el héroe de siempre, el de toda la vida: alto, joven, guapo, fuerte, honrado a carta cabal, muy inteligente, valiente como él solo, enormemente respetuoso con la ley, siempre al servicio del bien y muy seguro de sí mismo; pero no solamente eso. En los primeros episodios parece tomarse los conflictos un poco a broma, como si supiese que no son sino un simple divertimento, una espectacular e inofensiva traca de fuegos artificiales creada por el guionista de la que al final van a salir indemnes y sonrientes, pues todo va a acabar de color de rosa. En ellos, ni siquiera se le arruga la camisa, ni se despeina, pese a saltar de locomotoras en marcha que arroja sobre juncos piratas (de verdad que ocurre tal cosa) y lanzarse a caballo al asalto de ricos palacios señoriales al frente de una hueste de revolucionarios sudamericanos salidos de una película sobre Pancho Villa. Luego, el carácter de las aventuras se irá haciendo menos festivo, más realista, dramático y repleto de suspense, y el héroe perfecto, socarrón y casi indestructible deja paso a otro más complejo, el que tiembla ante la proximidad del peligro, el que incluso está a punto de dejar morir a su amigo y camarada, Barney Jordan, porque su intervención implicaría su propia muerte, y que, sin embargo, acaba dominando su miedo y echándose de cabeza en el avispero porque no puede hacer otra cosa. Es el héroe que combate a los malvados de turno hasta el final, que se deja engañar por éstos y que a menudo acaba comprendiéndolos y, de alguna manera, simpatizando con ellos o compadeciéndolos. El héroe pulcro y elegante que viste trajes almidonados y pantalones acampanados sin una arruga acaba las aventuras sucio, con la ropa hecha jirones, barba de varios días, el rostro desencajado, ojeroso, agotado y, a veces, irritado y desmoralizado, cuando descubre que ha sido utilizado, que la causa noble por la que ha luchado ha resultado ser sólo la menos mala, y que el final presuntamente feliz tiene mucho de engañoso.

Se ha comparado a Barney Jordan con Obélix y, sobre todo, con su colega el capitán Haddock, y lo cierto es que no sólo parece un cruce entre ambos, sino que ocupa en la serie un puesto similar al de aquéllos: es el compañero del héroe, un personaje mucho más estruendoso y mucho más imperfecto que el protagonista, peleón y malhablado, y por ello mucho más humano e interesante, hasta el punto de que no sólo la serie sería impensable sin él, sino que casi arrebatara el protagonismo al héroe titular, como de hecho ocurre también con Astérix y Tintín. Gruñón, juerguista, bebedor, pendenciero, frecuentador de bares y garitos que acaban la mayoría de las veces hechos añicos a su paso (si bien no es él el que suele empezar las peleas), es el compañero fiel que nunca abandona a sus amigos, un grandullón de corazón de oro y noble como él solo; es el contrapunto cómico del trío y, claro está, el más entrañable de sus componentes.

Djinn, que cambió desde el primer relato largo su turbante hindú por un gorrito de marinero, asumiendo su papel de grumete, es el personaje con el que se identifican los lectores más jóvenes y que sirve para que éstos sigan la serie. Jovial y descarado, despierto e inteligente, astuto y escurridizo, con una habilidad increíble para salir airoso de todos los peligros, de todas las encerronas, ha salvado en más de una ocasión el pellejo de sus compañeros adultos.



Escena cargada de acción correspondiente al episodio "Le souffle de Moloch" (1974).

Pasemos a los adversarios: éstos suelen ser piratas, bandoleros, atracadores de bancos, gánsteres y mafiosos de todo pelaje, pero también tiranuelos del tres al cuarto y señores de la guerra diversos. Entre ellos destacan el ya citado general Satán, malvado recurrente que con el tiempo ha resultado tener debilidades y hasta cierto sentido del honor, y el trío de canallas formado por Hot Shot, Ho y Do, éstos limitados a una única aparición en "Le souffle de Moloch", pero memorables precisamente por componer uno de los grupos de individuos más retorcidos, sin escrúpulos, inmorales y desleales (incluso entre ellos mismos) que se haya visto nunca en un cómic de aventuras. Los componentes de esta larga colección de bandidos, al menos los más malvados, acaban pereciendo víctimas de su propia perfidia, sin que el héroe tenga que ensuciarse las manos dándoles muerte; cosa que, sin embargo, ha ocurrido en algunos casos extremos, en los últimos, y quizá más violentos, episodios de la serie, como es el de la despampanante y peligrosísima Opale de "Objetiv Cormoran", a la que Prince mata de un disparo cuando la buena señora, cuchillo en mano, iba a destripar a Barney y a Djinn. Con este acto, por otra parte más que justificado, nuestro héroe echaba por tierra una vieja tradición y una ley no escrita que decía que un héroe masculino jamás puede matar a una mujer, por muy malvada que ésta sea, ni siquiera en defensa propia, y mucho menos en un tebeo dirigido al público juvenil[7].



Opale encuentra su fin de la mano de Bernard Prince (1976).

Quiero aquí llamar la atención sobre algunos villanos y situaciones que de alguna manera me chocan, como son los casos del zarrapastroso salteador andino Tuxedo o el cacique polinesio Lallotuo, enfrentados, uno y otro, al rico hacendado europeo de turno. En ningún momento se pone en cuestión la bondad de una presencia que a un servidor se le antoja colonialista; y los malos, en estos casos, lo son porque se enfrentan al señorito del lugar. Es cierto que en otras ocasiones los términos se invierten, como en "Tonnerre sur Coronado", pero en este caso hay que reconocer que el turbio y tiránico terrateniente Bronzen, un advenedizo, dicho sea de paso, es un malvado de segunda, mucho menos siniestro que los anteriormente citados. Todo ello, unido a la buena imagen que se da a lo largo de la serie de la autoridad oficial de casi cualquier parte del mundo, le da a Bernard Prince un tono que no sabría calificar si de conservador o, simplemente, de excesivamente ingenuo y maniqueísta. Los malvados parecen ser, en la mayoría de los casos, aquellos que están contra la ley (cualquier ley), y ésta siempre acaba triunfando, la verdad siempre prevalece, como en "La frontière de l'enfer", donde, cuando se descubre la maraña de corrupción que ha llevado a nuestros héroes a su infecta prisión asiática, los villanos, perseguidos por la justicia, tienen que poner tierra de por medio, final muy poco creíble después de haber echado un somero vistazo al país en cuestión.

Hablo de maniqueísmo, y éste es más que notorio en las primeras historias de la serie. Sin embargo, *Bernard Prince* evolucionará, y esa frontera clara y meridiana entre el bien y el mal se irá haciendo más difusa a lo largo de los años. El paso de los sesenta a los setenta, mayo del 68 de por medio, provocará un paulatino cambio en la percepción del mundo por parte de autores, lectores y personajes. Ello es especialmente apreciable en "Guérilla pour un fantôme", donde los "buenos", los servidores de la ley y del poder legalmente constituido, por otra parte, no sólo son antipáticos, sino además muy ambivalentes: nuestros héroes saldrán pitando, asqueados, en dirección a alta mar, en busca de un lugar donde se respire mejor. Por "Le port des fous", la última historia dibujada por Hermann, desfila toda una galería de personajes turbios en diferentes grados, desde el psicópata que mata fríamente, sin inmutarse, al marinero corrupto que no es mal tipo pero que trapichea con droga: todos los supervivientes acabarán pactando con Prince para salir vivos del lío en que están metidos.



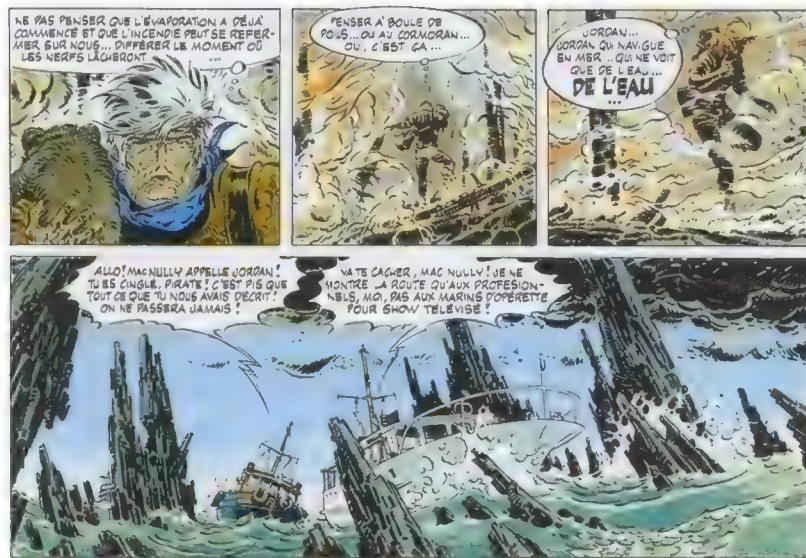
Portada del nº 104 de *Nouveau Tintin* (edición francesa, 1977), donde se serializaba el episodio "Le port des fous".

Las historias de Bernard Prince no son, argumentalmente hablando, demasiado espectaculares, ni mucho menos largas y extensas epopeyas épicas al estilo de las escritas por Charlier. La ausencia casi total de textos de apoyo, la marca de fábrica del nuevo *Tintin* dirigido por Greg, y el recurso continuado a viñetas de gran tamaño para los momentos culminantes, así como la extensión de los diálogos, dan al relato un ritmo muy ágil y cinematográfico, pero al mismo tiempo, al no rebasar nunca el máximo de 46 páginas de historieta del álbum, ni permitir que continúe la historia en el siguiente, obliga a acortar considerablemente la narración, que nunca rebasará, en tiempo de lectura y sucesión de acontecimientos, la duración de un episodio de cualquier serie televisiva. Solución de Greg: llenar la historia de acción y aventura desde su mismo comienzo, sin tiempos muertos, convirtiendo el relato en una sucesión ininterrumpida y trepidante de momentos culminantes en *crescendo*, que desembocan casi siempre en un final apoteósico y apabullante seguido, en la última página, de un epílogo en el que el *Cormorán*, con Prince, Jordan y Djinn, escapados de la muerte por un pelo, enfila hacia alta mar, en busca de una temporada de paz y sosiego hasta la próxima aventura.

Es la aventura con mayúsculas en escenarios remotos, exóticos, salvajes y grandiosos, escenarios que irán cobrando protagonismo en detrimento de los personajes, y especialmente de los villanos de turno, cuya amenaza va quedando relegada a un segundo término ante la que supone la naturaleza desencadenada, como molesta por la intromisión del hombre en los últimos rincones del mundo libres del azote de la civilización: los malvados más recalcitrantes no son nada frente a la jungla infestada de fieras y de nubes de mosquitos de "La frontière de l'enfer", los vendavales de arena de "Oasis en flammes", el devastador tornado de "La loi de l'ouragan", o la erupción volcánica de "Le souffle de Moloch", catástrofes que se producen siempre cuando Prince y sus amigos pasan por allí. El protagonismo de las fuerzas de la naturaleza es total en "La fournaise des damnes", donde los villanos brillan por su ausencia; bastante tienen ya nuestros héroes con hacer frente a un devastador incendio forestal que está a punto de acabar con ellos y con la población entera de toda una ciudad atrapada entre las llamas y el mar embravecido.

Hay series que funcionan igual con un dibujante que con otro; no es el caso de *Bernard Prince*, que debe tanto a los excelentes guiones de Greg, salpicados de diálogos extensos, sabrosos e incisivos que dan cuerpo y sustancia a los diversos personajes que aparecen (característica esencial de toda la obra de Greg, y muy especialmente de su gran Aquiles Talón), como al explosivo dibujo de Hermann. La agilidad del guión se ve correspondida por el creciente vigor del trazo del dibujante, cada vez más elegante y estilizado, al mismo tiempo que lleno de fuerza. La soltura y precisión con la que construye barcos y maquinaria, mobiliario y palacios barrocos, se conjuga, cada vez más, con la descripción de parajes salvajes y hostiles donde la naturaleza es reina y señora y el hombre no es nada: selvas inmensas e impenetrables, pantanos ponzoñosos y traidores, desiertos ardientes, riscos y montañas agrestes y vertiginosas, mares embravecidos con olas de diez metros... Pocos dibujantes han sabido crear unos escenarios naturales tan creíbles y reales, y por ello tan terribles y amenazadores, y ésta es una de las causas esenciales del éxito de la serie. Sin olvidar, naturalmente, su habilidad y agilidad en la puesta en escena, su maestría en las secuencias de acción, y la belleza de las figuras estáticas y, sobre todo, en movimiento, que rara vez precisan del uso de las líneas cinéticas.

Se ha comparado en más de una ocasión a Hermann con Giraud, y probablemente con razón, pues ambos artistas eclosionaron al mismo tiempo y tienen muchas características comunes, pero difícilmente se puede decir que el primero sea un aventajado seguidor del segundo. Ambos deben mucho al maestro Jijé, que en muchos sentidos revolucionó el cómic franco-belga al crear un estilo muy diferente de la línea clásica que luego sería conocida como "línea clara", pero Hermann era ya un dibujante muy formado y evolucionado cuando Gir llegó a la cumbre de su talento creativo, y se limitó a añadir algunas de las características del estilo de su colega al suyo personal, que, al igual que el de Gir, ha tenido también muchos seguidores.



Tiras correspondientes al capítulo titulado "La fournaise des damnés" (1971).

Resaltemos, finalmente, que las historias de Bernard Prince fueron publicadas por primera vez en España reproducidas en bicolor en las revistas Bruguera, y, en los noventa, al menos en parte, en álbumes a color de Grijalbo. Sin embargo, hay que leerlas en la reciente y definitiva edición francesa para poder apreciar en todo su esplendor la enorme belleza y fuerza plástica de esta obra.

COMANCHE: EL WESTERN CREPUSCULAR POR EXCELENCIA

El impacto que causó *Pilote* en los años sesenta en el mercado del cómic francófono fue enorme, y aún mayor el que provocó la que, año tras año, se fue convirtiendo en su serie estrella, *Blueberry*. De la misma manera que Greg remozó la revista *Tintin* emulando, a su manera, a su competidora, también decidió, en 1969, crear un *western* que hiciera frente a la célebre creación de Charlier, pero a su estilo. Fue su amigo Goscinny, el celeberrimo creador de *Astérix*, además de doble colega suyo (no sólo era guionista, sino también redactor jefe a su vez de *Pilote*, donde el mismo Greg colaboraba activamente con *Aguiles Talón*[8]), quien le dijo un día que, después de Giraud con *Blueberry*, era ya imposible hacer un *western*. Greg no necesitó más para tomárselo como un desafío, y se puso manos a la obra.



Naturalmente, fue Hermann el dibujante elegido para el encargo, aunque su estilo aún no había evolucionado hasta su forma luego característica. Para ello tuvo que dejar a un lado la nueva serie que había iniciado en el mismo *Tintin* con textos de Vernal, *Jugurtha*, un interesante "peplum", interesante sobre todo por su vigorosa resolución gráfica, sobre el célebre rey de Numidia que tuvo en jaque durante años a los invasores romanos[9]. Durante casi una década simultanearía su trabajo en *Bernard Prince* y en el nuevo *western*.

Contra lo que pudiera esperarse, *Comanche*, como fue bautizada, no iba a parecerse en casi nada a *Blueberry*; y además, también iba a ser muy distinta de *Bernard Prince*. En efecto, *Comanche* en modo alguno es un *Bernard Prince* en clave de *western*: el tono, el espíritu, las historias, la continuidad de los episodios, son completamente diferentes. Se podría decir que *Bernard Prince* es un simple divertimento, casi una comedia desenfadada, mientras que *Comanche* se perfilará muy pronto como una obra más "seria", de más calado dramático, de tonos sombríos y melancólicos. A *Blueberry* se le ha catalogado como un *western* crepuscular; esta descripción, con ser muy cierta, aún lo es más en el caso de *Comanche*, como veremos a continuación.

A pesar de su título, el protagonista de la obra no es Comanche, sino Red Dust. La aparición de éste en la primera viñeta del primer episodio de la serie, a pie, con la silla de montar a cuestas, deteniendo a la diligencia en medio de la pradera, emulando a John Wayne en la célebre película de John Ford, es casi una declaración de principios. Buena parte de este primer episodio, precisamente titulado "Red Dust", es toda una antología de los tópicos del género: Dust es un *cowboy* solitario sin pasado y venido de ninguna parte, que recalca en un pueblucho llamado Greestone Falls y encuentra trabajo en el Triple Seis, rancho perteneciente a una joven a la que apodan Comanche, una chica desamparada, pues todo su apoyo es el de un viejo carcamal, Ten Gallons, en lucha solitaria y desigual contra los villanos que quieren echarla de su propiedad; villanos que, por supuesto, acabarán derrotados (y masacrados) tras un violento tiroteo que debe mucho a *Río Bravo*, a *El Dorado* y a los *spaguetti-westerns* de Sergio Leone. El final del primer episodio, con los protagonistas, a los que se han agregado el negro Toby y el adolescente Clem, a la entrada del rancho, mirando hacia delante, hacia el futuro que se abre ante ellos, dispuestos a convertirlo en el más grande y próspero del Oeste, parece decirnos que va a tratarse de una historia coral, que es la epopeya del Triple Seis lo que se va a contar, con la emprendedora y valerosa Comanche a la cabeza y Red Dust a su diestra.



Llegada de Red Dust a Triple Seis en el primer álbum. En realidad se corresponde con el segundo episodio original, de ocho páginas, publicado en *Tintin* en 1970 y titulado "Ten Gallons" (en la portada rezaba: "Red Dust rencontre Comanche!"). El primer episodio, también de ocho páginas, se publicó en 1969.

Como ocurriera en *Blueberry*, donde el aparente protagonismo colectivo inicial fuera acaparado desde el segundo episodio por el díscolo teniente de caballería, la crónica del Triple Seis dejará en buena medida de serlo muy pronto. Antes de ello, en la segunda entrega, "Les guerriers du désespoir", nuestros personajes se enfrentan a un conato de rebelión por parte de los cheyennes, vecinos también del rancho y de Greenstone Falls, un relato bien construido en el que el dibujo de Hermann se reafirma espectacularmente, en el que las influencias de Gir se hacen notar sobremedida sin por ello perder su estilo personalidad propia, y en el que se siguen apreciando los préstamos de los clásicos del *western* cinematográfico, en especial de las películas de John Ford.

En "Les loups du Wyoming" la serie alcanzará su mayoría de edad. El dibujo de Hermann llega a su punto más alto, y quedan fijadas las coordenadas de lo que a partir de ese momento va a ser *Comanche*: Red Dust asume el protagonismo absoluto, y la serie pasa a narrar sus andanzas, y sólo las aventuras y desventuras de Comanche y del Triple Seis cuando el héroe esté presente en el rancho. El relato del enfrentamiento con una banda de forajidos especialmente depravados, los Dobbs, nos presentará a los primeros de una larga serie de adversarios a cual más brutal y sanguinario, que se irán relevando álbum tras álbum. La serie adquiere, pues, unos tonos sórdidos y sombríos que ya nunca la abandonarán. A lo largo de ella, los lugares comunes del género seguirán teniendo cabida, pero de forma más contenida, elegante y original: Greg demuestra haber visto y asimilado mucho cine del Oeste, bagaje cultural al que añade cuanta información histórica real ha pasado por sus manos; todo ello, unido a una gran imaginación, le permite crear una obra fiel a los cánones del género y a la vez muy personal.

Hemos visto ya que Greg era en principio poco amante de las largas sagas proseguidas de álbum en álbum que son marca de fábrica, sobre todo, de Charlier. Como guionista y redactor jefe de la revista *Tintin*, tenía muy claro que una historia por episodios había de acabar recopilada en álbum, que éste álbum debía de tener 46 páginas, y que debía ser una unidad en sí mismo, con una historia completa con su presentación, nudo y desenlace. Lo hemos visto en *Bernard Prince* y hemos comprobado su habilidad para crear emoción, intensidad y suspense en historias en realidad muy breves. En *Comanche*, la tónica es aparentemente la misma, pues cada álbum es un relato unitario que empieza y termina. Sin embargo, aquí

Greg hace trampas. Y las hace porque, como queda dicho, *Comanche* es una obra muy diferente de *Bernard Prince*: narra, ante todo, la trayectoria de un personaje, o, mejor dicho, la transformación de un mundo alrededor de un personaje; las historias se siguen unas a otras, los personajes cambian, el Triple Seis crece, *Comanche* se convierte en una rica terrateniente...



Espectacular viñeta/plancha final de "Les loups du Wyoming".

De hecho, "Les loups du Wyoming" es el comienzo de una trilogía, pues en el siguiente episodio, "Le ciel est rouge sur Laramie", lo que se nos cuenta es la implacable persecución de Red Dust en pos del villano Russ Dobs, al que acabará matando a sangre fría, pues el otro ha quedado desarmado, en un callejón infecto, verdadero hito en el mundo del cómic franco-belga; y en el que le sigue, "Le désert sans lumière", el calvario que sufre el protagonista como expiación de ese crimen: cuando sale de la cárcel y vuelve a Greenstone Falls, es un hombre distinto; lo ha pasado muy mal en prisión, y además tropieza con la incompreensión y la hostilidad de un pueblo que ha evolucionado mientras él estaba ausente, que tampoco es ya el mismo de antes, y que soporta mal la presencia de un asesino en sus calles. La amenaza exterior de una nutrida horda de forajidos, primero, y de una nueva y sangrienta insurrección india, después, volverá a dejar las cosas en su sitio, y el héroe acabará convertido en ayudante del sheriff, pero ya nada será igual: el ferrocarril ha llegado al pueblo, Greenstone Falls se civiliza y aburguesa a pasos agigantados, y *Comanche* también. Red volverá a marchar, esta vez sin despedirse, huyendo de una civilización cada vez más asfixiante en la que no hay lugar para alguien como él, y marchará hacia Montana, hacia aquellos territorios donde el Oeste es todavía el salvaje Oeste, sin buscar problemas, pero metiéndose en ellos por su innato deseo de justicia.

Es, sin embargo, el saber a *Comanche* en peligro lo que le moverá a unirse en "Les sheriffs" a una descabellada expedición hasta la frontera canadiense, en peligro precisamente por los últimos, pero sangrientos, estertores de ese mundo salvaje y violento en vías de desaparición que en realidad él prefiere. Red Dust volverá así al Triple Seis, acaso para no volverse a marchar, quizá por devoción a una mujer a la que ama en secreto, tan en secreto que no lo confiesa ni delante de los lectores, y que quizá le corresponde, aunque nunca lo demuestre. No en vano *Comanche* es su jefe, y él su empleado, aunque ella le deba en parte su prosperidad y su vida; además, la chica ha ido puliendo su lado salvaje e indómito y haciendo buenas migas con la civilización, la política y los sombreritos de Boston y París, mientras que él es y será siempre un rústico vaquero, y, si no un pistolero, un hombre que se ha ganado la vida, o el derecho a la vida, con el cañón de su revólver.

En los últimos episodios dibujados por Hermann, Greenstone Falls ya no se parece en nada al villorrio destartado y sin ley del comienzo: es una auténtica ciudad poblada de caballeros con chaqueta y corbata, donde aparecen ya las primeras farolas de gas, el Triple Seis se parece ya más a Tara que al O.K. Corral, y los bandidos no se atreven ahora a campar a



Plancha correspondiente al octavo episodio de la serie: "Les sheriffs" (1979).

sus anchas por las calles, aunque aún den problemas, eso sí, en las granjas de los alrededores, con sigilo, nocturnidad y alevosía, no con cargas a caballo y a cara descubierta como en los viejos tiempos. En el último y definitivo álbum de Hermann, "Le corps d'Algernon Brown", el argumento nos remite al salvaje y turbulento pasado de la región, que sale al encuentro de los protagonistas, un pasado que ya no tiene cabida en esta sociedad civilizada donde los desplazamientos se realizan en tren en vez de en diligencia o a lomos de caballo. No sólo ha cambiado Greenstone Falls, sino también todo el viejo Oeste, como comprueba Red Dust en su rápido viaje a Laramie, cuyas calles limpias, repletas de comercios y hoteles, en nada se parecen a las de la ciudad sin ley donde abatió a Russ Dobs... El desdichado Doc Clayton, último, trágico e involuntario villano de la saga, desaparecerá para siempre engullido por las arenas movedizas del Triple Seis, enterrando consigo una época, un mundo y una forma de vida, y con todo ello acaba también una serie, por la marcha de Hermann, y también quizá porque Greg había contado ya todo lo que tenía que contar.



Las pulcras calles de Laramie en el último episodio de la saga dibujado por Hermann.

Hemos hablado de personajes, y lo cierto es que, al contrario que en *Bernard Prince*, donde existe un claro trío protagonista, aquí sólo hay un protagonista absoluto, y todos los demás, incluida la propia Comanche, no pasan de ser, como se va viendo a lo largo de la serie, más que secundarios, de mayor o menor peso en la narración, pero secundarios al fin y al cabo. Ten Gallons, Toby o Clem, aunque atractivos, son casi figurantes al lado de Jordan o Djinn, ya que aparecen y desaparecen de la narración en función de las idas y venidas del héroe. Más peso dramático tienen el joven indio Pequeña Luna —asesino involuntario de su propio padre, el jefe Tres Bastones, y con el corazón y la lealtad desgarrados entre sus dos hermanos, Caballo Erguido, el nuevo jefe, partidario de la paz con los blancos, y Fuego Solitario, el rebelde acérrimo— y también el sheriff Wallace, que representa la ley y la civilización y que, a la vez, comprende muy bien, demasiado bien, a Red Dust cuando éste deja el puesto de ayudante y marcha hacia el Oeste, y quizá lamenta ser ya demasiado viejo para seguir su camino... un camino que, en cierto modo, él mismo emprenderá más tarde y que le llevará a la tumba. Son personajes episódicos, a menudo, los que tienen más fuerza que los amigos habituales del protagonista, como ocurre en el caso de Duncan, el ex pistolero reconvertido en granjero al que el pasado se empeña en volverle a salir al encuentro... O bellacos como Doc Wetchin, al principio villano de segunda categoría y con el paso de los episodios canalla, aun de baja estofa, más molesto que un grano en el culo, que acabará, ocho álbumes después, recibiendo su merecido.

Comanche, como serie, debe su fuerza y su éxito no sólo, claro está, a los cuidadísimos guiones de Greg, capaz, como hemos visto, de construir una auténtica epopeya ensamblando una sucesión de historias en realidad bastante cortas, sino también al magnífico dibujo de Hermann, especialmente, como se ha dicho, a partir de la memorable "Les loups du Wyoming" y sobre todo con "Le ciel est rouge sur Laramie", una auténtica obra maestra en sí misma y álbum culminante de la serie. En estos episodios el joven dibujante alcanza la maestría total con el pincel; el viejo Oeste resulta, en sus manos, casi tan salvaje, violento y destartado como en la saga mexicana de Blueberry. Luego, sin perder apenas fuerza, ese trazo se irá suavizando, especialmente en los últimos episodios, en los que cambia la rudeza del pincel por la delicadeza de la plumilla y el rotring, y las grandes manchas de tinta por la suave luminosidad de los tonos de su colorista a partir de entonces y por muchos años, F. Raymond. La naturaleza es aquí, como en *Bernard Prince*, protagonista. Pero mientras en aquélla suele ser representada en el momento en que sus fuerzas se desatan, aquí en *Comanche* su función es más apacible y melancólica: Hermann se recrea en los grandes espacios abiertos, salvajes, vírgenes, aún apenas manchados por la mano del hombre y del mal llamado progreso. Estos paisajes irán adquiriendo, ya hacia el final, un carácter casi elegíaco, pues es un mundo el que está desapareciendo para no volver.



Tanto el dibujo como el guión resultan soberbios en "Le ciel est rouge sur Laramie" (1973).

Por lo que se refiere al dibujo de los personajes, Hermann va estilizándose y, en cierto modo, amanerándose, perdiendo quizás en caracterización. Hermann ha gustado siempre de recrearse en personajes de físico y rostro vulgar y corriente, cuando no malcarado o patibulario, aunque le suelen salir demasiado parecidos unos a otros; sin embargo, falla al dibujar personajes presuntamente apuestos, que le salen casi siempre irremediabilmente repelentes. Ello es especialmente notorio en el caso de las mujeres, por otra parte de poco peso en la saga, a menudo de carácter enérgico pero con escaso atractivo físico, incluso cuando se supone, por el texto, que lo tienen. Hermann nunca ha sabido dibujarlas, y el paso del tiempo no ha hecho que realice avances en ese sentido.

EL DIBUJANTE GUIONISTA



"Si sabes dibujar, sabes escribir... Así nació *Jeremiah*", decía Hermann en las contraportadas de los álbumes de la nueva serie que, con guión propio, realizó para la editora alemana Koralle a partir de 1977. Como tantos otros dibujantes de éxito, sintió la necesidad de escribir sus propios guiones, y en cuanto se le presentó la oportunidad abandonó *Bernard Prince* en beneficio de este curioso *western* futurista ambientado en unos Estados Unidos deshechos tras una guerra nuclear.

Jeremiah es la serie más extensa de Hermann hasta la fecha, contabilizando ya los 24 álbumes, aunque no la más interesante, desde el punto de vista del que suscribe. En ella, nuestro hombre reafirma su progresiva estilización y simplificación, para bien o para mal, en el dibujo y caracterización de personajes, así como su definitiva adopción del rotring en detrimento del pincel. Su dominio de los fondos y escenarios es total, y también vuelve a demostrar, por si tal cosa fuera necesaria, su gran talento como narrador gráfico y su sentido de la continuidad y del montaje. Los argumentos,

sin embargo, son en general poco imaginativos; todos ellos suenan a cosa ya vista, y despiden un tufillo como a telefilme americano del montón. Hermann se defiende bastante bien con los diálogos, y sale bastante airoso del empeño en cada álbum, pero se trata, al fin y al cabo, de historias que se dejan leer y se olvidan acto seguido, sin más. Si bien lo que asevera la frase arriba transcrita no deja de ser una estupidez, una falacia absurda que demasiados grandes artistas se han creído y se siguen creyendo, para desgracia del tebeo contemporáneo, ha resultado ser en parte cierto en el caso de Hermann, aunque ello no ha sido del todo evidente hasta algo más tarde.

Después de realizar unos pocos álbumes de una nueva serie, *Nic*, ésta fantástica e infantil, con evidentes influencias de *Little Nemo*, escrita por Vandooren, dejará también definitivamente *Comanche*, y, con ella, su larga y fructífera colaboración con Greg, en 1982, para iniciar *Les Tours de Bois-Maury*. Esta larga saga medieval, realizada para Glénat, es un paso adelante muy importante en su carrera. Primero, porque se trata por primera vez de una obra dirigida exclusivamente al público adulto, lo que le permite trabajar sin cortapisas, resultando una serie de tono duro, realista y sin concesiones, muy al estilo de otras obras del mismo género publicadas por la citada editorial. Segundo, porque en ella Hermann hace de la necesidad virtud, y, lejos de crear una epopeya colorista y espectacular para la que tal vez no estuviese preparado, nos hace acompañar, por senderos paralelos, a una serie de personajes variopintos muy diferentes entre sí, a lo largo de una sucesión de aventuras y desventuras poco espectaculares que tienen poco que ver con la imagen del medievo legada por Hollywood y sí mucho con lo que realmente hubo de ser la vida miserable y a menudo sórdida de las gentes que vivieron en aquella época.



Aquí, Hermann está a sus anchas dibujando personajes vulgares si no horribles y deformes, muy en consonancia con el tono realista de la obra, donde los propios héroes, o mejor, protagonistas, son individuos físicamente muy corrientes, muy lejanos de la imagen tradicional de un Ivanhoe o de un Robin Hood. *Les Tours de Bois-Maury*, que en los últimos años ha iniciado un segundo ciclo, se ha ido convirtiendo en un gran fresco histórico que recrea muy convincentemente una sociedad, con sus usos y costumbres, y, sobre todo, las inquietudes, anhelos y temores de la gente corriente a la que le tocó vivir en ella. Sin ser una obra completamente redonda, sí se trata de un trabajo muy estimable, el mejor de Hermann como guionista, que de por sí justifica, aunque lo lamentemos, su abandono de *Bernard Prince* y *Comanche* para buscar su propio camino como autor completo.

Especialmente a lo largo de las dos última décadas, Hermann ha realizado numerosos álbumes "one shot", es decir, diversas historias completas y unitarias de contenido muy variado que no forman parte de serie alguna, y que abarcan diversos géneros, desde el *western*, con *Wild Bill ha muerto*, pasando por el relato histórico o de aventuras -*Le diable des sept mers*, *Vlad l'empaleur*-a la crítica políticosocial, con *Missié Vandisandí* o *Sarajevo-Tango*, incluyendo además algún trabajo con textos de otros, como en la reciente *Luna de guerra*, con Van Hamme, impagable relato en el que, a partir de una anécdota trivial, los acontecimientos se precipitan hasta degenerar en auténtica crónica negra.

Hermann sigue siendo, hoy por hoy, uno de los grandes de la historieta europea. Sin duda, tiene aún mucho que decir al respecto.

NUNCA SEGUNDAS PARTES FUERON BUENAS

Greg alcanzó su cenit como autor y editor durante sus años de colaboración con Hermann. Aparte de sus dos creaciones conjuntas, fue en esa época cuando creó las otras grandes obras por las que es recordado, todas ellas en *Tintin*: la saga de ciencia-ficción *Luc Orient*, donde había de dar lo mejor de sí el dibujante Eddy Paape, antiguo colaborador de Charlier y ayudante de Victor Hubinon; *Olivier Rameau*, una mezcla delirante de *Alicia en el País de las Maravillas* con *El Mago de Oz*, dibujado por Dany, uno de sus más aplicados discípulos; *Bruno Brazil*, agente secreto a cargo de William Vance, hoy célebre por *XIII*, y otras muchas series de diversa extensión y fortuna, dibujadas por muchos de los grandes dibujantes de la época.

En 1974 dejará su puesto en *Tintin* para pasar a ser director literario de Dargaud, en Francia, todo ello sin dejar sus múltiples series como guionista en la revista que, gracias a él sobre todo, vivirá aún muchos años de gloria. Creará el *Achille Talon magazine*, con numerosas historietas con guión suyo, pero aquí nuestro hombre no ha sabido dar en la diana, y la revista, de periodicidad bimensual, desaparece al cabo de sólo seis números. Realiza diversos trabajos para la televisión, antes de desplazarse, en 1982, a los Estados Unidos para tratar de introducir allí los cómics franceses, es decir, los de Dargaud.



Portada del primer número del malogrado *Achille Talon magazine* (octubre de 1975).

Esta experiencia, que le retendrá al otro lado del océano durante cinco años, será crucial para su vida y su carrera. Admirador ferviente de las películas y cómics americanos, serán unos años muy agradables y felices tanto para él como para su esposa, que ven realizarse sus sueños de juventud. Llegará a introducirse como guionista en la televisión, escribiendo episodios de *Perry Mason* y de *Vacaciones en el mar* (sí, sí, habéis leído bien). Sin embargo, y en lo que se refiere al objetivo que se había marcado, su aventura americana será un fracaso. Como él reconocerá más tarde, la única manera de introducirse en el mercado estadounidense habría sido realizando las historietas al estilo, gusto y forma de pensar de los americanos, y para ello habría tenido que olvidarse del público francés. Por otra parte, ese alejamiento y sus funciones en Estados Unidos le obligan a ralentizar su ritmo de trabajo como guionista, y ello también es causa de que la calidad de sus guiones, a juicio del que suscribe, se resienta. La reanudación de sus series estrella, *Bernard Prince* y *Comanche*, en manos de nuevos dibujantes, es buen ejemplo de ello.

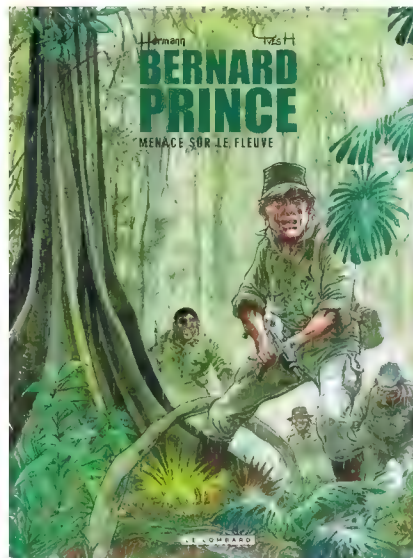
En realidad, *Bernard Prince* no fue interrumpido cuando Hermann lo dejó. El ya mencionado Dany tomaría casi de inmediato el relevo, y en principio parecía una buena elección. Había demostrado ya sobradamente ser un brillante dibujante humorístico en *Olivier Rameau*, y también había dado la talla como dibujante realista, especialmente en *Histoire sans héros*, la crónica de la terrible odisea de los supervivientes de un avión estrellado en la selva del Amazonas, con la que el guionista Jean van Hamme dio la campanada. El primer episodio dibujado por el recién llegado fue "La piège aux 100.000 dards", relato ambientado en una África negra que tenía poco que ver con las tópicas fantasías selváticas del primer álbum de Hermann y sí muchísimo con los demasiado reales conflictos y matanzas que ensangrientan aquella parte del mundo desde hace varias décadas. De hecho, los vistosos guerreros wadongos de "Les pirates de Lokanga" cobraban aquí el aspecto y las maneras de los sanguinarios rebeldes katangueños que sólo uno o dos años antes habían pasado a cuchillo a decenas de colonos belgas, la clase de noticia luctuosa tanto más impactante, para el público occidental, cuando las víctimas son un centenar de europeos y no medio millón de negros salvajes degollados en Ruanda.



Plancha del primer capítulo de *Bernard Prince* dibujado por Dany (*Tintin*, 1979).

En cualquier caso, la historia, repleta de suspense, aunque demasiado corta, unas treinta y tantas páginas, acusaba de forma aún más contundente el fin de la inocencia que había sido ya patente en los anteriores álbumes de la serie: el ancho mundo no era ya el escenario donde vivir maravillosas y emocionantes aventuras, sino un caldero en ebullición donde la barbarie y el horror en sus grados más extremos te salían al encuentro cuando menos te lo esperabas. Al dibujo de Dany, aunque eficaz, le faltaba el detallismo puntilloso de Hermann, además de advertirse cierta tendencia a la caricatura, normal en alguien procedente del dibujo humorístico, que había de hacerse aún más evidente en los siguientes episodios, todos ellos de corta o mediana extensión, realizados a lo largo de varios años y que no darían, una vez recopilados, junto con el ya mencionado, más que para dos escasos álbumes. El segundo de ellos, "Tonnerre sur le Cormoran", estaba encabezado por el relato del mismo título, dibujado de forma demasiado espontánea y desganada, y, aunque bastante legible, no era más que un *remake* descarado y especialmente sanguinolento de *Cayo Largo*, la célebre película de John Huston. Dany había salido más o menos airoso del asunto, pero no cabe duda de que había hecho cosas mucho mejores. Parece ser que no se sentía a gusto en una serie de la que no era creador gráfico y en la que su trabajo siempre sería comparado con el de Hermann, al lado del cual está claro que saldría perdiendo. En mi opinión, sólo un dibujante más en la línea de Hermann, como Philippe Francq, autor gráfico de *Largo Winch*, habría quizá, sólo quizá, dado la talla.

Pasarían unos cuantos años más, esta vez hasta 1992, antes de que Greg reemprendiese de nuevo la serie, ahora con Édouard Aidans, un veterano compañero de la revista *Tintin*, donde había realizado buenos trabajos con *Les Franval* y, sobre todo, con *Tounga*, una serie de aventuras prehistóricas repletas de acción y movimiento con un dibujo muy realista y vigoroso. Su colaboración se limitaría a un sólo álbum, "Le poison vert", y se comprende, pues la historia, por otra parte confusa y que parece arrastrarse a trompicones con el único objetivo de llegar a la página 46, está dibujada muy pobre y rutinariamente. El guión está muy por debajo de lo que se podía esperar de Greg, y una breve ojeada del álbum permite apreciar además que de aquel notable dibujante de trazo clásico y eficaz no quedaba ya apenas nada.



45 años después de su creación apareció este nuevo episodio de *Bernard Prince* (Le Lombard, 2010).

Muy recientemente, en 2010, acabaría retomando Hermann a su héroe más célebre, con guión esta vez de su hijo Yves, en "Menace sur le fleuve", en el que unos incombustibles Bernard y Barney acuden en ayuda de Djinn, ahora convertido en un fornido muchachote, metido en problemas en la selva. Pero aunque es gratificante volver a ver a nuestros héroes de siempre en su ambiente habitual, a bordo del *Cormoran* y de nuevo dibujados por su creador gráfico, está claro que Yves H. no es Greg, y la historia no acaba de funcionar. Así parece haberlo entendido el mismo Hermann, cuyo retorno a la serie se ha acabado convirtiendo a la postre en otro "one-shot", sin continuidad hasta el día de hoy.

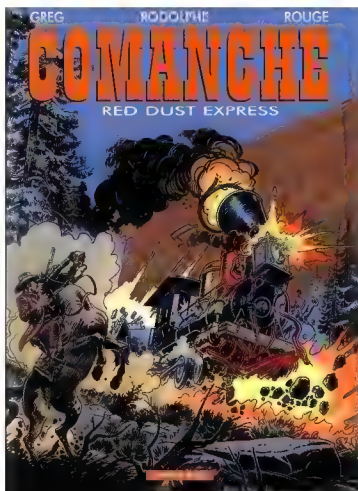
En comparación, la continuación de *Comanche*, esta vez de la mano de Michel Rouge, en 1990, fue más afortunada, lo que no es decir mucho. Rouge parecía también una opción acertada: su estilo recordaba mucho al Jean Giraud de los primeros tiempos de *Blueberry*, y había demostrado su pericia en la serie histórica *Les Héros Cavaliers* (en España *Los héroes caballeros*), revisitación de la leyenda del rey Arturo. Posteriormente había de colaborar también en *Marshall Blueberry*.

En estos nuevos episodios, Greg parece especialmente empeñado en atar cabos y explicar el pasado y orígenes tanto de Red Dust como de Comanche, quizá para insuflar nueva fuerza a la serie, tal vez porque era consciente de que llegaba al final de su vida profesional y no quería dejar pendientes subtramas sin resolver. Así, nos enteramos, sin demasiada sorpresa pues ya se había dejado entrever en los episodios clásicos de la serie, que Red había formado años atrás parte de una banda de forajidos a los que abandonó cuando éstos empezaron a cogerle demasiado gusto al gatillo. Como a Gary Cooper en *El hombre del Oeste*, el pasado le sale al encuentro en forma de sus viejos camaradas, un grupo de bandidos aún más sanguinarios que toda la hueste de bellacos que había pasado ya por la serie, que vienen a ajustarle las cuentas. Su propio hermano menor, al que vuelve a ver después de muchos años, resultará ser una buena pieza no muy diferente de aquéllos. En cuanto a Comanche, acabaremos sabiendo que fue adoptada por los indios cuando niña y de ahí el apodo con el que desde entonces es conocida.

Pero, aun presentando ideas a priori interesantes, apenas se les saca partido. Greg ha perdido fuelle con los años y no parece saber graduar el interés ni el suspense, en unas historias farragosas a pesar de su brevedad, que carecen de fuerza y de garra. No sabría decir hasta qué punto la culpa es del dibujante más que del guionista, pues Rouge se limita aquí a dibujar rutinaria, apresuradamente y sin mucho esmero los guiones de Greg, cuando había demostrado muy recientemente que era capaz de trabajos mucho mejores. Su principal hándicap reside en la caracterización de los personajes, poco expresivos, carentes de vida y de interés.

El quinto álbum de Rouge, "Red Dust Express", que empezó a escribir Greg, fue acabado por el guionista Rodolphe, y publicado en 2002. Sin ser nada del otro jueves, hay que reconocer no obstante que este último, sin llegar a emular, claro está, al Greg de los buenos tiempos, se gana el sueldo, logrando una historia muy legible. Por otra parte el mismo Rouge se esfuerza más de lo habitual y hace, por fin –nunca mejor dicho– un buen trabajo, si no brillante, sí al menos bastante cuidadoso y profesional. Al acabar la historia, Red y Comanche, sin llegar a formalizar sus relaciones, sí parecen más unidos que nunca, y la serie concluye con un final digno. Si es que se puede hablar de un final, pues los héroes del cómic, más veces para mal que para bien, suelen sobrevivir a sus creadores.

Greg nos dejó definitivamente en octubre de 1999. Sus viejos compañeros Goscinny y Charlier, que, entre otros, renovaron completamente la historieta europea, hacía mucho que se le habían adelantado en el paraíso (o infierno) de los autores de cómics. Ellos ya no están, pero sus mejores obras, las de sus buenos tiempos, siguen reeditándose de forma continuada y nos acompañarán siempre.



Portada del decimoquinto y último álbum de Comanche; Greg no llegó a terminar el guión (Dargaud, 2002).

Notas.-

[1] Se da la curiosa circunstancia de que Goscinny también escribía guiones para la misma serie. Ninguno de los dos firmaba las planchas, sólo Franquin. La contabilidad era, por otra parte, bastante fácil: tanto Greg como Goscinny tenían cada uno un personaje fijo en la serie, un vecino diferente de los protagonistas que aparecía constantemente; aunque pareciera increíble, ambos personajes jamás coincidieron el uno con el otro a lo largo de los años, así que era sencillo determinar la autoría de cada guión.

[2] Aquiles Talón es bien recordado por los veteranos lectores españoles gracias a su publicación en las míticas *Bravo*, *Gran Pulgarcito* y *Super Pulgarcito*. Es lástima que, desde entonces, lo único que ha llegado del personaje a nuestro país sea su reciente adaptación a los dibujos animados a partir de su remodelación al gusto americano, *Walter Melon*, una serie que no tiene que ver con el original ni siquiera el nombre. Tal y como están las cosas, y después de haber visto lo que han hecho con *Barbe-Rouge*, por ejemplo, más vale que nunca les dé por adaptar *Blueberry* al mismo medio. ¡Dios nos asista!

[3] Georges Dargaud, editor de *Pilote*, era también el socio francés de la revista *Tintin*. Greg conversó previamente con él, por lo que no es ninguna tontería suponer que el primero debió influir en la decisión de Leblanc.

[4] Greg cuenta la siguiente anécdota, que da idea de hasta qué punto estaba pluriempleado: un lector escribió a *Tintin* preguntándose por la filiación política de la revista, pues *Bruno Brazil*, de William Vance, (que Greg guionizaba con el seudónimo de "Louis Albert") era, a su juicio, un cómic reaccionario, ya que estaba protagonizado por un agente de la CIA, mientras que Bernard Prince era, inequívocamente, un héroe que acaudillaba una revolución de izquierdas. Greg, que contestaba a los correos como "Tintin", le confesó que los autores de ambos guiones, así como el que contestaba a su carta, eran los tres la misma persona.

[5] Varios años atrás, en 1958, Greg había creado, con dibujos de un tal Louis Haché, las aventuras de Bob Francval, un agente de la Interpol, al que acompañaba un adolescente hindú ique también se llamaba Djinn! La serie, que se publicó sin pena ni gloria, y que gráficamente no era nada del otro mundo, se desarrolló a lo largo de dos episodios de treinta páginas y algunas historias cortas.

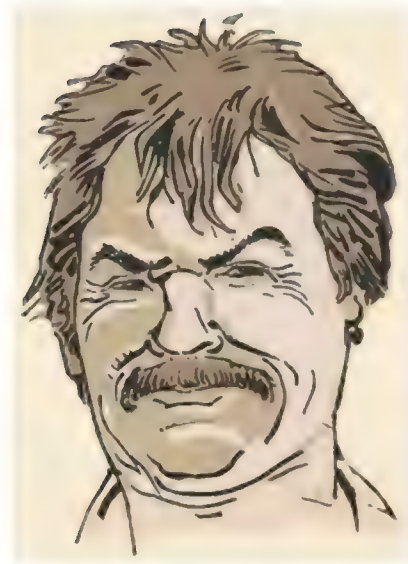
[6] Estas primeras historias cortas serían reeditadas, muchos años después, en un álbum especial de *Bernard Prince*, que incluía también cierto número de historias más modernas que no habían encontrado un hueco en los álbumes de la serie regular.

[7] Buck Danny, por ejemplo, ha sufrido en sus carnes las consecuencias de dicha tradición. Si le hubiese ajustado las cuentas a la pérfida Lady X en su primer encuentro, y la hubiese tratado de la forma expeditiva en que ha tratado a otros villanos, se habría ahorrado, con el tiempo, muchos disgustos.

[8] Goscinny y Charlier aparecen caricaturizados como dos personajes fijos de *Aquiles Talón*, precisamente en aquellas entregas que tienen como escenario la mismísima redacción de la revista: Goscinny es representado como un individuo bajito con los dientes afilados y muy mala leche; Charlier es un sujeto grande y gordo que está comiendo bocadillos enormes a todas horas.

[9] Esta serie fue reemprendida años más tarde con dibujos de Franz, conocido en España por la serie *Muñeca de Marfil*, publicada por Glénat. Quizá por la impericia del dibujante, entonces muy inferior a Hermann, quizá porque los guiones dejan mucho que desear, *Jughurta* (o *Yugurta*, como es conocido en España) bajó muchos puntos tras la marcha de éste.

HERMANN. EL FIN DE LA INOCENCIA JUAN AGUSTÍ



TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 12, 7-VII-2014

Revisión de la obra de uno de los máximos exponentes de la historieta franco-belga. / Review of the career of one of the most important authors of Franco-Belgian comics.

Notas: Juan Agustí realiza en este artículo un exhaustivo repaso a la obra del historietista belga Hermann, cuyo autorretrato se muestra en la imagen adyacente.

HERMANN. EL FIN DE LA INOCENCIA

Herman Huppen nació el 17 de julio de 1938 en Bévercé, un pequeño pueblo belga en la región de la Fagne, en las Ardenas, entre la frontera alemana y la ciudad de Lieja.

Su infancia transcurrió durante la II Guerra Mundial, y su adolescencia está marcada por la preocupación de salir adelante y aprender un oficio. En 1950, con su madre recientemente divorciada, su hermana y su hermano, se traslada a Bruselas, ciudad que considerará triste y fría. Tres años después obtendrá el título de ebanista, ocupación que le disgusta. A los quince días de estar trabajando en un taller, comienza como ayudante en el estudio de un arquitecto, mientras sigue las clases nocturnas de diseño arquitectónico y decoración de interiores en la Academia de Bellas Artes de St. Gilles.

A los dieciocho años vuela con su madre y su hermano a Canadá, donde se ha instalado su hermana. Al poco tiempo se une a un estudio de arquitectura especializado en el diseño interior de restaurantes. Como se aburre, decide aprender español, idioma que habla con muchísima soltura.

Pronto se da cuenta de que no está hecho para vivir en América del Norte, y tres años después, a finales de 1960, decide regresar a Bruselas con su madre.



Histoire en... able, primera historieta de Hermann, publicada en 1965.

Será su futuro cuñado, Philippe Vandooren, quien, fascinado por las dotes para el dibujo que posee el joven Hermann, le introducirá en el mundo de los tebeos. Philippe, futuro director de la editorial Dupuis, era en ese momento el redactor en jefe de *Plein-Feu*, revista de los boy scouts católicos, así que le ofrece la posibilidad de realizar una historia de dieciséis páginas para dicha revista. La narración se titula *Histoire en... able* y está protagonizada por dos jóvenes boy scouts, Tique y Vache.

Hermann comienza a trabajar a tiempo parcial en el estudio de un arquitecto y dibuja durante las tardes. Realiza una serie de historias cortas de carácter didáctico, entre ellas *Livreuse d'avions*, un episodio de la serie *Les Belles Histoires de l'oncle Paul*, publicada en *Spirou* en enero de 1965.

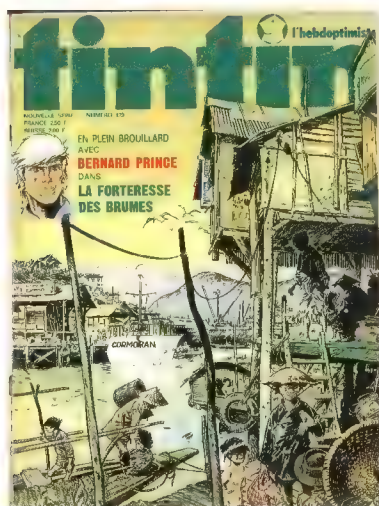
Así es como su trabajo llegará a ser conocido por Greg, que le fichará inmediatamente. "Le propuse venir a mi estudio media jornada, con la promesa de proporcionarle guiones. Durante seis meses le pagué de mi bolsillo, y le escribí una historia de treinta páginas que finalmente nunca se publicó: *Valéry Valériane, détective mondaine...*"^[1] [Goscinnny la rechazó para su publicación en *Pilote*]. Después del primer intento fallido en *Pilote*, Greg escribe para Éditions du Lombard la primera de las series que realizarán de manera conjunta: *Bernard Prince*.



Media plancha de la historieta de Greg y Hermann rechazada por Goscinnny: *Valéry Valériane, détective mondaine...*

Este personaje, inicialmente concebido como detective privado, pronto cambiará de coordenadas para pasar a convertirse en un aventurero sin rumbo a bordo de su nave, el *Cormorán*. Debutará en enero de 1966 en la revista *Tintin*, con el episodio de cuatro páginas "Billet surprise".

Esta serie presenta varios aspectos interesantes para el seguidor de Hermann Huppen: no es de extrañar que una de las primeras cosas que llaman la atención sea la evolución del estilo del joven dibujante, estilo que éste va creando a medida que avanza la serie. De unos modelos iniciales fuertemente influenciados por Jijé, poco a poco se va destilando un tratamiento gráfico cada vez más atrevido para la época. Otro aspecto a resaltar es la ingente labor de documentación que tuvo que realizar Hermann para plasmar con realismo la infinidad de paisajes y ciudades que pueblan la serie. Para ello se tuvo que apoyar en la vasta colección de material fotográfico que poseía Greg. En cualquier caso, estamos hablando de una serie de aventuras de corte clásico, con unos personajes relativamente planos, de la que se llegarán a publicar trece álbumes recopilando todas las historias publicadas por el tándem Greg/Hermann en la revista *Tintin* (catorce, si contamos un recopilatorio con las historias cortas de la serie). Cuando Hermann abandona la serie, en 1978, Greg la continúa con otros dibujantes, primero Dany y luego Édouard Aidans.



Bernard Prince en la portada del número 129 de *Tintin*, del 24 de junio de 1975.

La otra serie a la que se dedicó Hermann durante sus primeros años en *Tintin* fue *Jugurtha*, cuyos guiones firmaba Laymilie, seudónimo de Jean-Luc Vernal. Fue escogido para dibujarla por el propio Greg: "Va usted a aprender cuanto hay que aprender del oficio con esta historia", le dice^[2]. Es una serie de aventuras disfrazada de cómic histórico que Hermann comenzará a dibujar aplicándose, pero sin entusiasmo. *Jugurtha* (*Yugurta* en España) es seguramente la obra de Hermann en la que más se nota la influencia de Jijé y uno de sus trabajos menos lucidos^[3].



Arriba: página mencionada del episodio de *Jugurtha* "La lutte pour la couronne".
Bajo estas líneas: página de *Les Dalton* publicada en el nº 963 de *Tintin* (guión de Pierre Step, 1967).



El historiador latino Salustio narra la ascensión de este príncipe bastardo al trono de Numidia en su obra *La guerra de Yugurta*. Se ha acusado al tebeo de escaso rigor histórico, fundamentalmente por la falta de veracidad en el relato de la muerte de Hiempsal, primo de Yugurta, que, en vez de suicidarse, como se narra en la séptima plancha del tercer episodio, "La lutte pour la couronne"(en *Tintin* nº 6/68, del 6-II-1968), en realidad fue asesinado por Yugurta. Según el historiador Sergi Vich, en los doce relatos en los que Hermann participará (es decir, la primera parte de la serie, reunidos en los dos primeros álbumes), "... los autores se ciñen con habilidad al contexto original transmitido por el político y escritor latino..."^[4], a pesar de "... una desmesurada arabización del contexto totalmente fuera de lugar...", "... una ambientación no muy lograda, y en la que se deslizan algunos errores de bulto...". No es hasta más tarde, en 1976, cuando Vernal retoma la serie, dibujada ahora por Franz, cuando se nos presenta al personaje "como un adalid de la independencia de los númidas frente al imperialismo romano".

Por último, el resto de trabajos de Hermann de esta época son relatos cortos de semblanzas de personajes o hechos históricos, muchos de ellos escritos por Yves-Duval, Pierre Step o Jean-Claude Pasquiez: *Crazy Horse*, *La guerre du combé de Lincoln*, *Opération "Chair à requins"*, *6000 mètres en chute libre*, *Alerte aux pirates!*, *La première chance de Louis Armstrong*, *Sitting Bull*, *Hermann Geiger le samaritain des montagnes*, *Les Dalton*, *Sauvé par une coquille*, *Georges Madon le "mordu"*, historias recopiladas en un par de álbumes de Éditions Bédéscope.

Cuando Hermann ya se ha asentado definitivamente como dibujante de *Tintin*, comienza a ilustrar para esta misma revista varios relatos del Oeste escritos por Pierre Pelot, protagonizados por un tal Dylan Stark. Las ilustraciones impresionan a Pelot, que, a pesar de todo, no consigue trasladar su personaje al tebeo. Por su parte, Greg, a estas alturas ya redactor en jefe de *Tintin*, tiene la necesidad de publicar un *western* que pueda codearse con el *Jerry Spring* de Jijé en *Spirou* o el *Blueberry* de Charlier y Giraud en *Pilote*. Si descontamos *Jack Diamond* (1959-60) y *Doc Silver* (1967-69), de Fred y Lillian Funcken, y *Ray Ringo* (1965-66), de William Vance, la revista no se había prodigado en *westerns*. "Goscinnny me había dicho: '¡En realidad, después de Giraud ya no se pueden hacer *westerns*!'. Justo el tipo de acicate que necesitaba para ponerme a hacerlo"^[5]. Cuando Greg observa las ilustraciones de Hermann para *Dylan Stark* llega a la conclusión de que ya era el momento^[6]. Así surge la serie *Comanche*.

La publicación de esta obra maestra del género comienza en el número 50 de la revista *Tintin* (16-XII-1969). En sus ocho páginas se nos presenta a Red Dust, el verdadero protagonista de la serie, un irlandés pelirrojo que acabará el episodio dirigiendo sus pasos hacia el rancho Triple Six. "Proviene de la película *Red Dust*, de la que se hicieron dos versiones con el mismo actor, Clark Gable"^[7]. *Comanche* no entra en escena hasta la siguiente entrega, "Ten Gallons", en el número 14 de la revista (7-IV-1970). Los cinco primeros episodios se recopilarán en el primero de los diez álbumes que ambos autores realizarán juntos para Éditions du Lombard.

La profundidad de los personajes y su posterior evolución dotarán a la serie de un dramatismo inusual que verá llegar uno de sus momentos álgidos en las páginas finales del cuarto de los álbumes, "Le ciel est rouge sur Laramie" (1973), que supusieron un auténtico revuelo en su época.



"Le ciel est rouge sur Laramie", obra maestra del western dibujado.

Llega un momento en la carrera de Hermann en la que siente la necesidad de contar sus propias historias. En 1978, el dibujante abandona *Bernard Prince* para poder emprender la que sería la primera de sus series como autor completo: *Jeremiah*. Con el tiempo, llegará a ser la más larga de todas las del autor. Su acción se sitúa a finales del siglo XX: una guerra generada por el racismo devasta el planeta, devolviendo a la humanidad a una situación parecida a la que existía hace trescientos años. *Jeremiah* es un joven, un tanto inocente al principio, que se encuentra con Kurdy Malloy, un personaje de pocos escrúpulos. Ambos tratarán de sobrevivir en este mundo extraño, que Hermann utiliza para realizar todo tipo de denuncias: el racismo, el fundamentalismo religioso, la delincuencia organizada, los abusos sexuales, son objeto de duras críticas a lo largo de la serie. Hermann ha reconocido abiertamente haberse inspirado en la novela *Ravage*, del francés René Barjavel^[8], para crear la serie. Como en dicha novela, cualquier intento de avanzar tecnológicamente de nuevo termina en fracaso.

Como sucedió en el cuarto álbum de *Comanche*, el decimocuarto de *Jeremiah*, "Simon est de retour" (1989), generará también polémica debido al comportamiento de Kurdy.

En el apartado gráfico, la serie también ha servido para introducir importantes cambios. En el tercer álbum, Hermann comienza a pasar a tinta sus dibujos con *rotring*, lo que le confiere un aire distinto. El colorista habitual de Hermann, el catalán Raymond Fernández (Fraymond), realiza un trabajo sobresaliente en los álbumes "La secte" y "Afromerica"(ambos de 1982). Es en esta misma época cuando Hermann, como todos los grandes dibujantes, comienza a simplificar su grafismo, realizando un dibujo más limpio, con menos trazos, pero a la vez, produciendo un resultado mucho más impactante.

Hasta el momento se han publicado treinta y dos álbumes con las aventuras de *Jeremiah*, que siguen en curso.



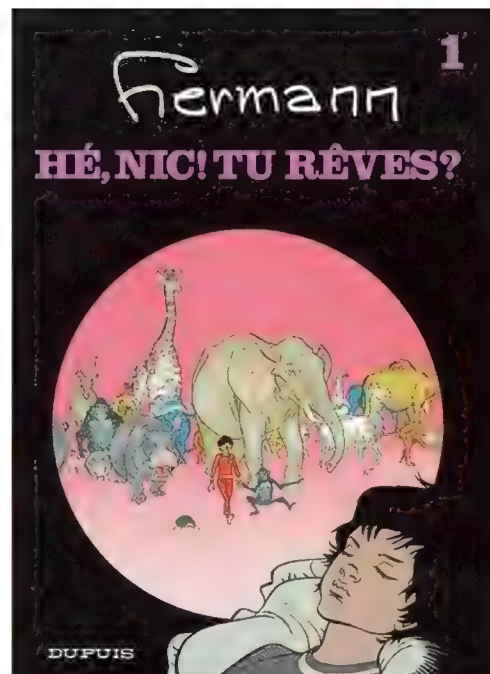
Plancha correspondiente al episodio de la serie *Jeremiah* titulado "Simon est de retour".
Abajo: fotograma de la serie televisiva.



Entre 2002 y 2004 se emitió en Estados Unidos una serie de televisión, creada por Joseph Michael Strazinsky y producida por MGM Television, basada en la serie de Hermann. Constaba de 35 episodios repartidos en dos temporadas: Jeremiah estaba interpretado por Luke Perry^[9], y Kurdy, por Malcolm-Jamal Warner^[10]. Salvo el nombre y el carácter de los dos personajes principales, y que sucede en un futuro posapocalíptico, la serie de televisión no guarda más elementos en común con la obra de Hermann.

Hermann sentía una gran fascinación por la Edad Media. Según explica Norman Fernández, el belga comenzó dibujando unas diez páginas para un libro recopilatorio. Su agente, Ervin Rustemagic, le alentó para que duplicase la longitud de la historia. Cuando su cuñado Philippe Vandooren vio las veintidós páginas que había dibujado, quedó admirado por su potencial. Así, Hermann se animó a continuar hasta las cuarenta y cuatro páginas y comenzar una nueva serie. Éste es el origen de *Les tours de Bois-Maury* (y de paso, el final de la colaboración entre Greg y Hermann, que todavía realizaban juntos *Comanche*, serie en la que el dibujante no se encontraba cómodo desde hacía algún tiempo)^[11].

Sergi Vich califica a esta obra como "la serie que mejor reproduce e interpreta una visión global, omnicomprendiva, del medievo"^[12]. Ambientada en la alta Edad Media, consta de un primer ciclo de diez álbumes publicados entre 1984 y 1994 por Éditions Glénat. Aymar de Bois-Maury, personaje central de la serie, es un noble caballero sin tierras. Se pasea por las de Francia y Navarra en la búsqueda de un sueño que nunca se cumplirá: tomar el castillo de sus antepasados. Su hombre de confianza, Olivier, fiel escudero, está siempre a su lado. Cada volumen lleva como título el nombre de uno de los personajes con los que el caballero Aymar de Bois-Maury se cruza a lo largo de su vida. Después de un intermedio de corte fantástico en el sexto álbum, "Sigurd", los cuatro últimos narran la participación de Aymar en la segunda cruzada. De nuevo hay que reseñar el trabajo excepcional que realiza Raymond Fernández.



Dos cubiertas correspondientes a dos obras muy diferentes: *Les tours de Bois-Maury* y *Hé, Nic! Tu rêves?*

Nic es una serie destinada al público juvenil. Philippe Vandooren (que firma los guiones con el seudónimo Morpheus) tenía proyectado realizar con Malik^[13] una serie homenaje a *Little Nemo*, de Winsor McCay, que el dibujante acabó rechazando. Al igual que en *Nemo*, Nic se traslada cuando duerme a un extraño y poético universo, plagado de toda clase de animales que hablan. Los episodios, de alrededor de ocho páginas, terminan también súbitamente, con el protagonista despertándose en su cama. Vandooren intenta convencer a Hermann para que realice alguna prueba para esta serie. A pesar de sus reticencias, Hermann las realiza, pero Vandooren se ve obligado a reconocer que el estilo de su cuñado, demasiado realista, no es el apropiado para la serie. No obstante, Hermann le muestra las planchas de prueba a Franquin, quien acaba empeñándose en que la serie se publique en *Spirou*. Nic debuta en el número 2.200 de la revista (12-VI-1980), y aguantará hasta que finalice su única aventura larga, *Ca, c'est Filarmo, Nic* (1982). Sus aventuras llegarán a recopilarse en tres álbumes con escasas ventas. El extraño tono de la serie, poético y reflexivo, unido al dibujo realista del dibujante, resultaron seguramente una combinación demasiado difícil de digerir.



Inicio de la primera obra de Hermann con guión propio.

El recopilatorio de historias cortas al que se hacía referencia hace unos párrafos es *Abominable* (Éditions Glénat, 1988^[14]), que al final acabó resultando un conjunto de cuentos macabros. El primero de ellos, "L'aimez-vous saignant ou bien cuit?" ("La masacre") es, cronológicamente, la primera obra completamente escrita y dibujada por Hermann (1975). Inspirada por el asesinato de la actriz estadounidense Sharon Tate y firmada con el seudónimo de Hair Mann para la revista *Ran Tan Plan*, tuvo dos versiones: una primera, en blanco y negro, de cinco páginas, y otra, ya en color, de diez páginas, que data de 1977 (que es la que se incluye en el álbum). El segundo relato, "Pas de panique!" ("La fuga"), se presentó en la revista *Dans Aïe* en 1980. "La cage" ("La jaula"), con color de Raymond Fernández se publicó por primera vez en 1982 como portafolio en una edición limitada y numerada realizada por Alain Littaye Éditions. La historia que cierra el recopilatorio, "Vengeance!" ("Del más allá"), se realizó para el número 2.581 de *Spirou* (29-IX-1987).

A partir de los años noventa, Hermann prueba un nuevo formato: comienza a realizar álbumes unitarios de diferente temática. De hecho, acabaremos acostumbrándonos a que el autor vaya alternando entregas de sus dos series (*Jeremiah* y *Les tours de Bois-Maury*) con sus *one-shots*.

El primero de ellos fue *Missié Vandisandi* (1991, dentro de la colección *Aire Libre*^[15] de Dupuis): Karl Vandisandi, especialista en arte africano, recibe el encargo de buscar una serie de obras desaparecidas. Se verá envuelto en una oscura intriga, llena de intereses políticos y económicos que le superará totalmente.

Más relevante todavía es su siguiente álbum, *Sarajevo-Tango* (1995, también en *Aire Libre*): el instigador de la historia es su agente, Ervin Rustemagic, que quedó atrapado en esta ciudad con su esposa y sus dos hijos durante dieciocho meses hasta que consiguieron escapar. El argumento de la obra es de ficción^[16]: Zvonko Duprez es un mercenario contratado para sacar a una niña de Sarajevo y llevarla con su madre. Hermann aprovecha para criticar a los mandatarios de la ONU, mostrándolos instalados en un enorme bloque de queso que representa su sede en Nueva York (pág. 18), o dibuja a los cascos azules con gorros de pitufo, para mostrar así la inutilidad de sus acciones en la guerra de la antigua Yugoslavia. *Sarajevo-Tango* es también el primer álbum en el que Hermann utiliza el color directo, empleando anilinas y óleo degradado, técnica que aplicará a partir de ese momento de forma permanente.



Una plancha de *Sarajevo-Tango* (1995).

También en 1995 se publica *Le secret des Hommes-Chiens*, obra de su hijo Yves (que firmará como Yves H., por Yves Huppen), que Hermann entintará y rotulará.

Caatinga, su tercer *one-shot*, se publica en 1997 dentro de la colección *Signé*, de Éditions du Lombard^[17]. Habla de los *cangaceiros* brasileños, bandas armadas de campesinos fuera de la ley que asolaron el noroeste de Brasil desde mediados del siglo XIX hasta la década de 1930. Diamantino y su hermano menor, Mané, son dos campesinos cuyo padre ha sido asesinado por los sicarios del señor Aristarco y Souza que deciden vengarse matando a dos de sus hombres, hecho que desencadena terribles represalias. Huyendo de ellas, se unen a las filas del capitán Clovis Mendes, líder *cangaceiro*. Norman Fernández dice: "*Caatinga* resulta también un libro absolutamente deslumbrante desde el punto de vista gráfico, seguramente el más bello visualmente que Hermann haya realizado utilizando la técnica del color directo"^[18].

En 1998, Hermann decide continuar la saga de Bois-Maury. Una vez terminado el primer ciclo, comienza una segunda parte de la serie basada en los descendientes de Aymar. Cada uno de los siguientes álbumes narrará la vida de uno de sus herederos a lo largo de diferentes épocas, en forma de historias independientes. El nombre de la serie se acortará, pasando a ser, simplemente, *Bois-Maury*.

On a tué Wild Bill (1999, en *Aire Libre*; *Wild Bill ha muerto*, según la edición española de Imágica Ediciones, SL, 2001) es un western "de autor" (si se me permite la expresión), lejos de los clichés de Hollywood. Después vino *Lune de guerre* (2000, en *Aire Libre*), colaboración con Jean van Hamme, que será adaptada al cine en 2005^[19].



Viñeta correspondiente al álbum *On a tué Wild Bill* (1999).

A partir de aquí comenzará una colaboración que se hará prácticamente permanente con el tiempo: la de su hijo Yves en los guiones. Juntos, comenzarán realizando *Liens de sang* (2000, para la colección *Signé*). Tras este significativo título, especialmente adecuado para la ocasión, se esconde un *thriller* protagonizado por Sam Leighton, un joven detective que descubre una serie de crímenes cometidos por el mafioso Joe Beaumont, que sólo se muestra en público durante las actuaciones de su mujer. Los personajes principales están representados por caras conocidas de Hollywood. Así, Leighton está encarnado por James Dean, Beaumont por Marlon Brando, y así sucesivamente.

Liens de sang es también la primera entrega de lo que se ha denominado en llamar la trilogía americana. El segundo *one-shot* de esta trilogía es *Manhattan Beach 1957* (2002). El tema principal del álbum no es la trama policiaca que sirve de fondo, sino la relación entre John Haig, un policía de cuarenta años aburrido de su trabajo, y Daisy, una chica que conoció hace veinte años y que murió dramáticamente. Este amor inacabado impide al protagonista vivir su vida plenamente, situándole en una especie de jaula psicológica de la que no puede salir.

Hermann no abandona *Jeremiah*, serie en la que sigue ejerciendo como autor completo hasta la fecha. En cambio, su hijo Yves pasará a realizar también los guiones de *Bois-Maury* a partir del segundo álbum de la serie. Hasta la fecha se han publicado un total de cinco entregas, la última, *Œilde ciel*, en 2012.

La siguiente colaboración entre padre e hijo es algo atípica: se llama *Zhong guo*, (*Aire Libre*, 2003), que es el nombre con el cual designan los chinos a su país. La trama se centra en los enfrentamientos de los servicios de inteligencia entre Estados Unidos y China, resultando una historia de espionaje con algo de ciencia ficción.



Una página de *The girl from Ipanema* (2005).

La trilogía americana se cierra con *The girl from Ipanema* (2005). “Hemos querido que se pareciera al mundo de James Ellroy^[20], un género negro que nos gusta mucho a mi hijo y a mí”, explica Hermann^[21]. Un atrevido Yves H. introduce grandes dosis de texto en la narración. La muerte de una prostituta (Dorothy Knowles) y la desaparición de su compañera (Jennifer Shapiro) son investigadas por Ron Chavez, agente de policía de origen chicano.

A decir verdad, Hermann es un autor moderno en muchos sentidos. Ya hemos hecho referencia a los diferentes avances y técnicas que incorporaba en su evolución gráfica, pero también ha sido innovador en argumentos y guiones, superando muchos convencionalismos de la época. Su tratamiento de la violencia y de determinados supuestos morales (el más típico de ellos es, sin duda, el relacionado con el tema de la venganza) le han valido fama de duro y amoral, cuando realmente detrás de todo esto subyace un alma de justiciero, con espíritu de denuncia y un ambicioso sentido de superación.

Yves H. comienza en 2006 para Éditions Casterman una trilogía denominada *Sur les traces de Dracula*, dibujada por tres artistas diferentes. Sólo el primer episodio, *Vlad l'Empaleur*, está realizado por su padre^[22].

El de 2007 fue un año intenso. Tras la correspondiente entrega de *Jeremiah*, Hermann realiza *La vie exagérée de l'homme nylon*. El guión es de Hans-Michael Kirstein, *fan* desde los inicios de la carrera de Hermann, con el que mantuvo una correspondencia casi constante desde Alemania, hasta el punto de acabar convirtiéndose en amigos. Entre ellos surgió la idea de escribir un guión imbuido por el espíritu burlón de Hans-Michael. Hermann realizó este álbum en sus ratos libres, abandonando para ello el color directo y volviendo al lápiz y la tinta tradicionales. El álbum está plagado de humor absurdo, cosa totalmente inhabitual en la carrera del belga.

De 2007 es también *Afrika*, nuevo álbum publicado dentro de la colección *Signé*. Junto con las entregas de *Jeremiah*, es uno de los pocos trabajos de los últimos tiempos en los que Hermann realiza también el guión. El dibujo es excepcional, plagado de los animales que tanto le gusta dibujar. Trama de intrigas políticas, está protagonizada por Darío Ferrer, encargado de proteger a los animales salvajes de los cazadores furtivos. Exceptuando las habituales entregas de *Jeremiah*, ésta es la última obra de Hermann hasta la fecha en la que su hijo no es el responsable del guión.

En 2008, padre e hijo se embarcan en el díptico *Le diable des sept mers* para la colección *Aire Libre*. La historia bebe de las fuentes tradicionales de la novela de aventuras y presenta al gran pirata Robert Murdoch. En el primer álbum se nos presenta a Harriet, la única hija del cruel lord Somerset, a la que éste deshereda, y ella, en venganza, quema la plantación de su padre. Acompañada por su marido, Conrad, huye de su patria de Carolina del Sur en busca de un tesoro fabuloso que le permitiría comprar la plantación. El segundo y último volumen se publicó en 2009. Es la última obra de Hermann que se ha publicado en nuestro país^[23].



Ilustración promocional para la serie *Le diable des sept mers*.

En 2010, cuando nadie lo esperaba, Hermann regresa con un nuevo álbum de *Bernard Prince*, “Menace sur le fleuve”, con guión de su hijo. No he leído el álbum, pero se supone que respeta el espíritu con el que Greg creó la serie en los setenta. En sus primeras páginas se puede contemplar al *Cormorán* amarrado en un puerto fluvial en algún lugar de América Latina. El álbum se presenta como un trabajo de síntesis de la serie y se ha diseñado como un homenaje a Greg.

El año 2011 es el de *Une nuit de pleine lune*. Un grupo de jóvenes desempleados idean el atraco a una casa de campo aislada, habitada por una pareja de ancianos. La idea es esperar a que la pareja regrese para asustarles y así poder obtener el código de la caja fuerte. Como es de esperar, nada sale según lo planeado. Hermann abandona de nuevo el color directo para elaborar un cómic en blanco y negro. Éditions Glénat la ha publicado en dos versiones: una de lujo, en blanco y negro, y otra en color (realizado por Sébastien Gérard). Esta obra está inédita en España.

Retour au Congo (Éditions Glénat, 2012) nos transporta hasta los años veinte, durante la colonización belga del Congo bajo el reinado de Leopoldo II. El protagonista se llama Rémy Georget, en clara alusión a Hergé. Éste es sólo uno de los muchos guiños que esta obra contiene sobre Tintín. También le proporciona una nueva excusa a Hermann para dibujar los espacios abiertos y una gran cantidad de animales salvajes, cosa que verdaderamente le encanta. Yo no he leído el álbum, pero la crítica se ha cebado con el guión, tildándolo de torpe y poco trabajado. Tendré que esperar a leerlo para juzgar por mí mismo.

Por último, este mismo año se ha publicado en la colección *Signé* la que es hasta la fecha la última obra de los Huppen: *Station 16*. La portada ya nos sitúa en contexto: un espeluznante hongo nuclear destaca sobre un paisaje helado de la Siberia occidental. Una llamada de socorro procedente de una estación abandonada recibida por un joven grupo de militares encargado de patrullar la zona sirve como punto de partida para una nueva intriga, que, contrariamente al anterior trabajo de la pareja, sí ha sido muy bien recibida por el público y la crítica especializada.



Página de la última colaboración, hasta ahora, de padre e hijo: *Station 16* (2014).

Si recapitulamos un poco, nos damos cuenta de la magnitud del trabajo del dibujante belga durante los últimos casi cincuenta años. Un total de noventa y ocho álbumes, siempre sin conformarse, buscando nuevos retos, utilizando nuevas técnicas y formas de narrar, son un legado del cual muy pocos autores pueden presumir.

Bibliografía sobre Hermann:

Colección Viñetas nº 2: Hermann, la pasión de narrar, de Norman Fernández. Dolmen Editorial, SL, 2007.

La historia en los cómics, de Sergi Vich (Ediciones Glénat, SL, 1997).

Michel Greg: dialogues sans bulles, de Benoît Mouchard (Dargaud, 1999).

Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Vol. 9: Revistas de aventuras y de cómic para adultos. VV AA, con coordinación de Antoni Guiral. Panini España, 2012.

Son muy esclarecedores los textos de introducción que contienen los volúmenes de las ediciones *integral* que están publicando actualmente Dupuis o Éditions du Lombard. Sus autores son Benoît Mouchard en el caso de *Comanche* (existe versión en castellano, publicada por Planeta-De Agostini) y Jacques Pessis en el caso de *Jugurtha* (existe versión en castellano, publicada por Ponent Mont).

Fuentes en línea:

- <http://www.hermannhuppen.be> (web oficial de Hermann, con textos de Patrick Dubuis)
- www.dupuis.com
- www.dargaud.com
- www.lelombard.com

Notas:

^[1] *Michel Greg: dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchard (Dargaud, 1999). Extraído del prólogo de *Comanche Volume 1*, de Éditions du Lombard (2004), pág. VII, edición española a cargo de Planeta-De Agostini (2008). Traducción de Víctor Llobet.

^[2] “Yugurta. Soberano rebelde de la antigua numidia: ¿biografía o ficción?”, prólogo del *Intégrale Jugurtha n° 1* (Éditions du Lombard, 2011), escrito por Jacques Pessis. Edición española a cargo de Ponent Mon, 2012, con traducción de Paco Rodríguez y Sergio España.

^[3] *Colección Viñetas n° 2: Hermann, la pasión de narrar*, de Norman Fernández, pag. 14. Dolmen Editorial, SL, 2007.

^[4] Todas las referencias entrecomilladas proceden de *La historia en los cómics*, págs. 37-39, de Sergi Vich (Ediciones Glénat, SL, 1997).

^[5] *Michel Greg: dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchard”, op. cit., pág. IX.

^[6] La versión de Hermann no coincide con la de Greg, que dice que aquel ya había realizado algunas pruebas para *Comanche* cuando realiza las ilustraciones de Dylan Stark. Ver *Michael Greg: Dialogue sans bulles*, de Benoît Mouchart (Dargaud, 1999), pág. 92.

^[7] Ídem pág. X. Las películas a las que hace referencia el texto son *Red Dust* (1932), de Victor Fleming, con Jean Harlow y Mary Astor, y *Mogambo* (1953), con Ava Gardner y Grace Kelly. Ambas están basadas en la obra de teatro de Wilson Collinson *Red Dust*, de 1931.

^[8] Importante autor francés de ciencia ficción que comenzó su carrera en los años cuarenta. *Ravage* es una de sus primeras novelas, y en ella, en 2052, la humanidad, totalmente tecnificada, experimenta un súbito retroceso cuando un pulso magnético provoca la interrupción del suministro eléctrico.

^[9] Luke Perry es más conocido por Dylan en *Beverly Hills 90210*, serie televisiva que en España se denominó *Sensación de vivir*

^[10] Theo Huxtable, el actor que representa al hijo mayor en la serie de televisión *La hora de Bill Cosby*.

^[11] *Colección Viñetas n° 2: Hermann, la pasión de narrar*, de Norman Fernández, pags. 49-50. Dolmen Editorial S. L., 2007

^[12] *La historia en los cómics*, pág. 63, de Sergi Vich (Ediciones Glénat, S.L., 1997)

^[13] Malik es el seudónimo, entre otros, de William Tai, (Paris, 1948). Su obra más conocida en España es la serie Archie Cash, con guiones de Jean-Marie Brouyère.

^[14] Existe edición española con el mismo título a cargo de Toutain Editor, 1989.

^[15] *Aire Libre* es una colección de álbumes creada por Jean van Hamme en 1988 que forma parte del catálogo Dupuis. Está orientada a lectores adultos. La colección se abrió con *Voyage en Italie*, de Cosey.

^[16] El norteamericano Joe Kubert relata la historia pormenorizada de Rustemagic y su familia en su obra *Fax from Sarajevo* (Dark Horse Comics, 1995). Existe una edición española de esta obra a cargo de Planeta-De Agostini (2007).

^[17] *Signé* es la colección de Éditions du Lombard equivalente a *Aire Libre*, es decir, de álbumes unitarios o, como mucho, series cortas destinadas al público adulto. También fue inaugurada por el suizo Cosey (*A la recherche de Peter Pan*, 1988).

^[18] *Colección Viñetas n° 2: Hermann, la pasión de narrar*, de Norman Fernández, pág. 73. Dolmen Editorial, SL, 2007.

^[19] *Die Bluthochzeit (Banquete de boda)*, de Dominique Deruddere. Coproducción Francia-Alemania, 2005. Sólo se ha podido ver en las salas de cine en castellano en el Festival Internacional de Cine de Valladolid de ese año. Existe versión en DVD en castellano (Divisa, 2012).

^[20] Lee Earle *James Ellroy* (Los Ángeles, 1948) es uno de los escritores estadounidenses de novela negra más conocidos de los últimos tiempos. Sus novelas más famosas son *The Black Dahlia* (1987) y *L.A. Confidential* (1990), ambas trasladadas al cine, por Brian De Palma (2006) y Curtis Hanson (1997), respectivamente.

^[21] Entrevista realizada por Sophie Flamand para la revista *BoDoï*, publicada en la edición española (*La chica de Ipanema*, 2005) por Aleta Ediciones, con traducción de Alfons Moliné

^[22] El segundo volumen, *Bram Stoker*, está dibujado por Será (seudónimo del camboyano Phoussera Ing), y el último álbum, *Transylvania*, por Dany (seudónimo de Daniel Herontin).

^[23] *El diablo de los siete mares* (Yermo Ediciones, 2013) recopila los dos álbumes de la serie.

Cuando termina sus estudios de humanidades grecolatinas, su padre, para evitar que se pase un año en blanco hasta ser llamado a filas, le inscribe en el Instituto Saint-Luc de Lieja en un curso de publicidad en el que Greg se aburre terriblemente.

En noviembre de 1952, tras nueve meses de servicio militar (que en aquella época duraba veintiuno) Michel es desmovilizado por motivos sanitarios^[6]. Al mes siguiente se casará con Denise. De este matrimonio, con el tiempo, nacerán dos niños: un hijo, Denis, y una hija, Martine.

Entre 1953 y 1956 realiza la serie *Le Chat* para *Héroïc-Albums*^[7], bajo el seudónimo de Michel Denys^[8]. Michel Reigner se inspira en varios cómics norteamericanos para crear esta mezcla de The Phantom, Batman, Lemmy Caution^[9] y Jean Valhardi^[10]. Su protagonista, Jacques Bertrand, al igual que Bruce Wayne, aprovecha la noche para convertirse en un vigilante enmascarado que colabora con Scotland Yard y dedica su vida a luchar contra el crimen organizado. «Un día, mi pequeña mierda de *Chat* superó a Tillieux en ventas. En cierta forma, la vulgaridad y una cierta brutalidad venden, lamentablemente. Le ofrecí champán a Tillieux para que me perdonara»^[11].



Dos portadas de un Greg primerizo: arriba, presentando un episodio de su serie *Le Chat*; abajo, reproducción en blanco y negro de la portada original en color de *La libre Junior*, en las navidades de 1956.



En 1954, al mismo tiempo que se perfeccionaba junto a André Franquin, dibujó *Caddy et le temple aux tigres* y "*La Corrida*" (única aventura de *Doppy et Badino*) en el semanario *Spirou*.

Un año más tarde, como Michel Denys, trata de lanzar su propia revista: *Paddy*, en la que Michel produjo *Verveine et le mystère*, *Paddy et la chose de Chanterive* y *Ringo*. Desgraciadamente, tras cinco números, la aventura termina en fracaso financiero, debido a una disputa entre los socios amigos de su padre que aportaban el aval bancario. En aquella época, no estaba bien visto que un autor tratara de editar sus propios trabajos, así que su aventura le crea, de cara a otros editores, fama de rebelde e inconformista. Por esta razón, comienza a utilizar un nuevo seudónimo: Greg.

En 1956, Michel comienza a trabajar en International Press, agencia dirigida por Yvan Chéron. Su trabajo consiste tanto en la realización de cómics como en tareas periodísticas. «Esta agencia vende las páginas "llave en mano" a los diarios. Cada día, por la mañana, escribía una página dedicada al automóvil, otra a la decoración del hogar o la moda, realizando una gran variedad de actividades sin ningún tipo de ligazón: «También entrevistaba personalidades sin salir de la oficina...», «Después del mediodía me cambiaba de mesa sin salir de la misma habitación y pasaba a la sección infantil».

En lo que a tebeos se refiere, la publicación estrella de la agencia es *La Libre Junior*^[12]. Uno de sus primeros trabajos en esta publicación es *Randy Riffle*, serie protagonizada por un teniente de la Strategic Air Command (S. A. C.)^[13] estadounidense, Randy, entrenado para sobrevivir en condiciones extremas. Ésta será la última vez que Greg trate de mantener un estilo realista en su carrera como dibujante, imitando al *Steve Canyon* de Milton Caniff. Entre mayo y agosto de 1956 se publicará su única aventura, “Les naufragés de l’enfer blanc”, en la que el teniente es enviado por sus superiores a socorrer a las víctimas de un accidente de avión en el Ártico. Alrededor de octubre de 1957, más de un año después de que Goscinny y Uderzo sean trasladados de la agencia International Press a la World Press^[14] por pedir un aumento de sueldo, Greg es el encargado de retomar el guión de la serie *Luc Junior*, protagonizada por el intrépido reportero de *Le Cri*, mientras que la parte gráfica, inicialmente, pasará a ser realizada por Sirius, si bien, tras dos episodios, queda en manos de Greg.



Plancha de *Les mésaventures de Minouche* según una recopilación reciente (Pan Pan, 2012)

Un poco más tarde, cuando también Jean-Michel Charlier abandona International Press, Greg se hace cargo de todos sus personajes. «Esto no empañó mi amistad con Goscinny y Charlier, que sabían muy bien que sus antiguas series me habían sido asignadas sin que yo lo pidiera».^[15] Así, súbitamente, comienza a trabajar de forma simultánea en un gran número de historietas: las aventuras africanas de *Tiger Joe* (con dibujo de Gérald Forton), los gags de la gallina Fifi (la aversión que se tienen Fifi y Monsieur Chat servirá de base para la relación que en el futuro tendrán Achille Tallon y su vecino Lefuneste), dos series para chicas: *Fleurette* y *Minouche*^[16], el western de humor *Bronco et Pépito*, *Toutsy*^[17] (un ingenioso chaval acompañado de un canguro azul, en el que Greg se inspirará para crear a Quentin Gentil, el jefe de su futura pandilla *Les As*)... y por la noche seguía dibujando *Le Chat* en una mesita en el dormitorio de su mujer. La experiencia de la revista *Paddy* le había costado cara. En ese momento tenían un bebé, y su mujer había quedado embarazada de nuevo. Greg no abandonará la agencia hasta 1965.

Greg se hará cargo también de las series que realizaba André Beckers^[18] en *La Libre Junior*. Una de ellas es *Bison et Ouistit*, protagonizada por dos boy scouts, serie de la que realizará íntegramente el episodio “Le mystère est au sous-sol” en 1957. Más adelante, en 1963, escribirá el guión de “Bison et Ouistit alpinistes”, episodio que será dibujado por René Fouarge. La otra serie de Beckers que Greg realizará también será *Criquet*, una historia de detectives con toques humorísticos, de la que dibujará varios episodios.



Después de discutir con Dupuis por una cuestión de derechos de autor, Franquin crea en 1955 una nueva serie para el semanario *Tintin: Modeste et Pompon*. Franquin se reconciliará con Dupuis al año siguiente, y cuando reanuda las aventuras de *Spirou* se queda rápidamente sin ideas para *Modeste et Pompon*. Es entonces cuando Franquin decide llamar a Greg para que le escriba los gags. «Franquin había intentado trabajar con Goscinny, pero este último quería imponer su estilo. Franquin era un animal salvaje que difícilmente se podía domar. Un día, a petición de Franquin, modifiqué un gag de Goscinny. A mí me pareció muy divertido, pero a él no. Entonces me preguntó si no tendría alguna idea más, y a la semana siguiente regresé con cinco gags y, ¡voilà! A fuerza de ver a Franquin dibujar y corregir mis propios dibujos, había aprendido realmente a saber de antemano cómo traduciría gráficamente mis guiones»^[19].

Greg podía haberse limitado a inventar nuevas situaciones cómicas destacando el mal humor y la impulsividad de Modeste, pero no se quedó ahí. Comenzó imaginando a un nuevo personaje, el vecino Ducrin, y a partir de ahí, siguió toda una serie de personajes truculentos, como el tío de Modeste, Symphorien, y su gallo, o el bebé de la prima Améthyste. Con Greg, el primo Félix inventa aparatos inútiles y catastróficos, volviéndose cada vez más y más torpe. Cuando Franquin abandona la serie en 1959, Greg continuará escribiendo los gags para Dino Attanasio durante algún tiempo, pero sin llegar a estar tan inspirado como antes^[20].

Como es lógico, la colaboración entre Franquin y Greg no terminó ahí. A finales de los años cincuenta del pasado siglo, Franquin está desbordado de trabajo por el éxito de *Spirou* en Bélgica, por lo que decide formar un pequeño taller en el que puedan ayudarle otros autores, como Jean Roba o Jidéhem. Por su parte, Éditions Dupuis quiere asegurar el éxito de *Spirou* en Francia. Para ello, escoge el diario *Le Parisien Libéré*, periódico que publica media página de tiras diarias y durante el fin de semana una página entera dedicada al tebeo por entregas. En este contexto, durante 1958, Greg escribe paralelamente dos aventuras de *Spirou*: una para el semanario belga, “Le prisonnier du Bouddha” (“El prisionero de los siete budas”), y otra para *Le Parisien Libéré*, “Tembo Tabou” (“Tembo Tabú”)^[21].

La colaboración para la serie *Spirou* continuará con el relato corto “La peur au bout du fil” (“El pánico llegó por teléfono”). Después llegarían hasta tres episodios más: “Z comme Zorglub” (“Z como Zorglub”, 1959), “L’Ombre du Z” (“El retorno de Z”, 1960) y “QRN sur Bretzelburg” (“QRNen Bretzelburg”, 1961).

En 1958, para el diario *IMA*^[22], se reúne con dos antiguos colaboradores de la revista *Paddy*, Louis Haché y André Beckers. Con el primero realizará en 1958 la serie *Bob Francval*, un claro antecedente de *Bernard Prince*, que sólo constará de dos episodios de treinta páginas. Con el segundo, que firmará en esta ocasión como Bek’s, creará las aventuras del aviador *Roger Rafale*, del que sólo se llegará a realizar un episodio, la intriga *Pilotes de l’impossible*.

Durante esa época, Greg tuvo un encuentro con André Fernez, redactor jefe de la revista *Tintin*, dado que tenía un montón de dibujos que no tenían salida en la International Press. Ese día conoció a Tibet, que estaba buscando un guionista. Tibet, que conocía *Modeste et Pompon*, le ofreció trabajo. Greg, tras avisarle de que no quería convertirse en una copia de Goscinny, aceptó, ya que le hacía falta el dinero. Por aquel entonces, Franquin era uno de los pocos dibujantes que reseñaban el nombre del guionista en la portada de sus álbumes. Tibet no lo haría, pero al menos mostraría su firma en las páginas de guarda. Nunca le pagó más del 10% por los derechos de autor. Después de llevar escritas más de mil páginas de la serie *Chick Bill*, el western en clave de humor de Tibet, Greg solicitó un aumento del porcentaje (lo habitual era cobrar un tercio de los derechos). Tibet le respondió que el asunto estaba fuera de cuestión. No le iba a pagar más que a Duchâteau^[23].

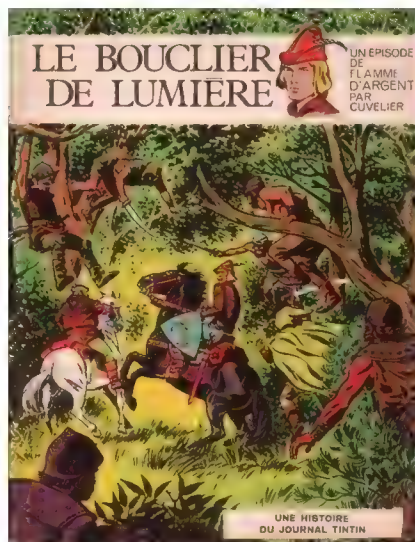


En la revista *Tintin* sí se reconocía abiertamente la labor de Greg en los guiones de *Chick Bill* (núm. 49 de la edición belga, 1959).

Tibet hablaba así de él: «¡Es inagotable! Me ofrece guiones a una velocidad desconcertante. Me los ha escrito para cuatro meses... Es de una flexibilidad sorprendente y se adapta a todas las exigencias del ilustrador»^[24]. De su prolífica asociación nació también un amistoso erizo llamado *Mouminet*. Greg también escribió algunas historias para otra serie de Tibet, quizás algo menos conocida, *Le Club des Peurs-de-Rien*^[25].

A pesar de todo, Tibet y Greg tuvieron múltiples encontronazos; el detonante del último fue la carta que escribió Greg defendiendo a Éditions Dargaud en el proceso que enfrentaba a este editor con Albert Uderzo. "Sólo puedo decirles que Greg es el hombre más inteligente que he conocido, excepto cuando entra en el juego de la vanidad, entonces se convierte en un hombre que no conozco"^[26].

Una noche de 1958, Tibet expuso a Greg el caso de Paul Cuvelier, uno de los más brillantes colaboradores de Hergé, que estaba atravesando una mala racha en esos momentos: consumido por su necesidad de pintar, rodeado de problemas personales, obligado a cumplir compromisos de trabajo puramente alimenticios, estaba viviendo una pesadilla aterradora. Llevaba cuatro meses atrancado con el episodio "Corentin et le Poignard magique", que se había estado publicando por entregas en la revista *Tintin*. Su guionista, Gine Victor, le había dejado plantado con una historia sin pies ni cabeza. Greg realizó media página con un resumen de los sucesos más importantes que habían sucedido hasta el momento y terminó el guión del episodio. La reacción de Paul Cuvelier fue positiva: «No más preocupaciones, no más agotamiento nervioso causado por la incertidumbre y la indecisión. Miro hacia el futuro con optimismo. La ventaja esencial es contar de partida con un guión interesante, diseñado por un hombre experto en la materia. Me estoy refiriendo a Greg. La realización de un guión es demasiado importante como para que no esté preparado de manera eficiente. Esto desencadenará, además, la formación necesaria para trabajar alrededor de la historia. Estoy seguro de poder producir el doble de trabajo con el mismo esfuerzo»^[27].



Portada del tercer y último episodio de *Flamme d'argent* (recopilación de Lombard de 1968).

Paul deseaba evadirse de su serie principal, Corentin, por lo que se asocia con Greg para crear una serie de historias ambientadas en la Edad Media: *Flamme d'Argent*. *Flamme d'Argent* es el sobrenombre de Ardan des Sables, un trovador que ayuda a un muchacho joven, Édric de Saint-Onge, a encontrar a su padre, que ha perdido la memoria durante las Cruzadas. Entre 1960 y 1962 producirán tres episodios de esta serie. Poco conocidas y olvidadas, estas aventuras merecen, sin duda, una reedición en toda regla.

La tercera colaboración entre Paul Cuvelier y Greg fue *Line*. Inicialmente, *Line, le journal des chics filles*, fue una revista editada por Raymond Leblanc entre 1955 y 1963 como contrapartida del semanario *Tintin*, dirigida al público femenino, que reproducía el modelo de la revista *Girl*, que se había publicado en Gran Bretaña^[28]. En 1956, el editor decide transformar a la chica que presta nombre a la revista en personaje de tebeo. Nicolas Goujon es su primer guionista y Françoise Bertier su dibujante. En un primer momento es una chica de pelo castaño que aparece en las páginas infantiles de la revista, pero sólo durante unos pocos números. En 1958 se retoma el personaje por parte de Charles Nogue y André Gaudette, transformándola en una chica rubia más joven, protagonizando la aventura "Les Timbres volants", que pasa desapercibida. Rol realiza una tercera versión en 1960. Sus lectores jamás se ven reconocidos en las sucesivas representaciones de la heroína... hasta que Greg y Paul Cuvelier deciden retomar al personaje como Line Lombard y la ponen a resolver enigmas policíacos. Su primera aventura fue "La Maison du Mystère", y a partir de ese momento la serie tuvo su público. Cuando la revista *Line* dejó de publicarse, sus aventuras continuaron en la revista *Tintin*, donde la pareja realizó cuatro episodios más.^[29].

En 1960, Greg debuta como autor completo en *Tintin* con la serie *Rock Derby*, aventuras de un antiguo boxeador reconvertido en detective, asistido por el periodista Tim Toronto. Dibujada en un estilo semirrealista, la serie destaca por su tono violento y sarcástico (anunciando el registro de series posteriores como *Bernard Prince*). Desde mi punto de vista, la serie está claramente influenciada por el *Felix* de Tillieux. *Rock Derby* llegará a conocer siete episodios hasta el año 1963, siempre dentro del semanario *Tintin*.

Rouly-la-brise, dibujada por Mittéi^[30], es una historia de piratas, y también la primera serie que realiza Mittéi para *Tintin*. Greg ya había trabajado con él en algunas ocasiones^[31], y realiza el guión para el primer episodio de la serie protagonizada por Rouly, un jovencito que tiene como mascota un cangrejo domesticado, y que es acompañado en sus aventuras por su miope amigo Mirosec. Sus interesantes primeras aventuras se publicarán entre 1959 y 1960, aunque el personaje tendrá un fallido regreso en 1970.

Como autor completo, también para *Tintin*, crea en 1962 a la pareja de reporteros *Babiole et Zou*. Zou es un cámara de televisión belga, asignado por su jefe para trabajar con una dinámica periodista de variedades. Durante el transcurso de sus reportajes van resolviendo casos criminales. La serie es muy original. La verdadera protagonista es Babiole, a pesar de sus caprichos y su fuerte carácter. En los dos episodios de la serie, el asistente de Greg será su amigo de la infancia Bob Pire, doctor en Derecho, que estaba sin trabajo después de regresar del Congo trabajando para una compañía petrolera. *Bolivar* (un ratón mejicano con guitarra, a lo *Speedy Gonzales*) y *Broussaille* (un romántico jabalí, siempre con una margarita en la boca) son dos series de esa época, de menor importancia.



Un episodio completo de *Bolivar* publicado en el número 46 de *Tintin* de 1962 (edición belga).

Otro hito importante en la historia de Greg es la decisión de Alain Saint-Ogan de traspasarle su serie *Zig et Puce*^[32], todo un clásico de la historieta franco-belga^[33]. Saint-Ogan acababa de anunciar en un libro^[34] su intención de abandonar la serie, así que Greg escribió al editor de aquél preguntándole si era posible que la continuasen juntos. Robert Pire redactó el contrato por el que Saint-Ogan recibiría el 25% de los derechos de autor. Greg no se contentó con actualizar la serie y modernizar los decorados y las vestimentas de los personajes, sino que en sus nuevas aventuras les dotó de frescura e inventiva. Éste es uno de los trabajos más importantes de los realizados por Greg, injustamente olvidado, y "La pierre qui vole" uno de sus mejores álbumes. Llegará a realizar seis álbumes de la serie, a los que habría que añadir tres relatos cortos. El primero de ellos, "Le Voleur Fantôme" (1963), es un claro homenaje a la línea clara. El último, "Les frais de la princese" (1969), es una nueva versión de una de las historias originales de Saint-Ogan.

El mismo año que Greg comienza la continuación de *Zig et Puce*, crea para *Pilote* su personaje más célebre: Achille Talon. Goscinny le solicita un página de gags que poder retirar en el último momento en el caso de que la revista tuviese que albergar un anuncio publicitario imprevisto. Greg indica que «*Achille Talon* es la serie más espontánea, la menos estudiada que yo haya creado jamás. Después del éxito que Talon tuvo entre los lectores, Goscinny me dijo un día: "¡Es infernal, desde que tu gordo burgués hablador está en *Pilote*, todos nuestros lectores nos escriben como tú le haces hablar!"». Greg también afirma que: «Achille Talón tiene dos antecesores: Monsieur Poche —un personaje de Saint-Ogan que era un gordo burgués vanidoso y pretencioso— e Illico, un nuevo rico que aparecía en el *Bringing up Father* de Geo Mc Manus y que ocupaba la primera página de *Robinson*^[35]. La fama de este último personaje venía de que se comportaba como un perfecto caballero muy rico, pero que prefería salir por la ventana para encontrarse con sus amigos en el bar»^[36].



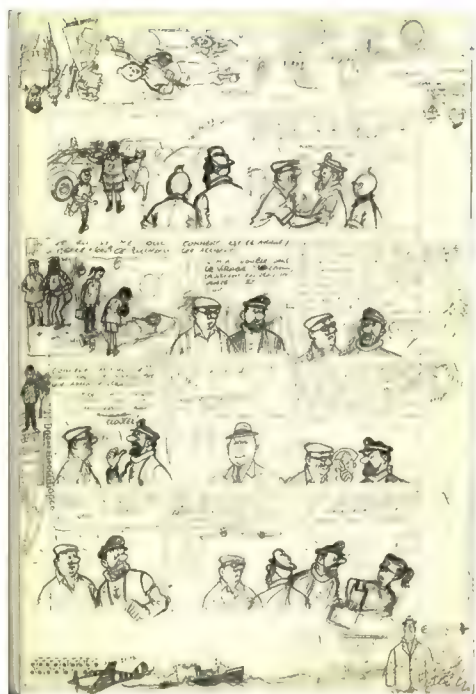
Achille Talon en la portada del número 276 de *Pilote* (4-II-1965).

Sus primeros gags están destinados a albergar las violentas disputas que enfrentan al héroe con su vecino, Hilarion Lefuneste (Funestini, según la traducción española). Poco a poco, la comicidad deja paso a los diálogos. Talon y Lefuneste libran entre ellos impresionantes duelos retóricos. Greg compone unos diálogos irresistibles, dignos de una obra de teatro, y nos brinda una caricatura irónica de la época. Con su lenguaje ampuloso y su voluminoso vientre redondo, Talon encarna la grandeza de la humanidad. Después de la muerte de Greg en 1999, con más de cuarenta álbumes en el mercado, la serie continúa publicándose hoy en día, siguiendo la voluntad de su creador^[37].

Para la televisión Canal realizó en 1996 una serie de animación de 52 episodios de 26 minutos de duración dividido en dos historias cortas en la que Greg era quien realmente ocupaba el papel de Hilarion Lefuneste. Fue emitida en España por La 2 y por el canal Jetix. La serie se difundió en los países anglosajones utilizando el nombre americano del personaje, Walter Melon. Deja mucho que desear en comparación con el tebeo original.

Para acabar de rematar el año 1963, Greg también crea una serie para el semanario *Vaillant*^[38]: *Les As*. Pandilla compuesta por Quentin Gentil, Calixte Hautcoeur, Agénor Pivoín, André Luron ("Copain"), su hermana Suzanne ("Mouche") y su mascota, el perro Dragon, su lema es "atrapar a los ladrones de diligencias del área de Ménilmontant, salvar princesas en peligro y organizar excursiones los domingos". Tuvo un gran éxito entre los lectores del semanario, debido a que sus protagonistas se comportan verdaderamente como niños, y no como pequeños adultos que reflexionan y miden las consecuencias de sus acciones. Asistido primero por Mittéi y más tarde por Dupa, Greg escribió más de mil quinientas páginas de esta serie, muchas más de las que se recopilarían en álbum.

Tenemos que retroceder un poco en el tiempo para hablar de las colaboraciones de Greg para el mismísimo personaje de *Tintin*. A partir de 1959, Belvision Studios^[39] realizará una serie de películas de animación en 35 mm. y en color, *Les Aventures de Tintin, d'après Hergé*, adaptando sus aventuras, destinada a todas las cadenas de televisión mundiales. Será dirigida por Ray Goossens, y su adaptación, que correrá a cargo de Greg, diferirá en algunos elementos de los álbumes originales. En 1963, Raymond Leblanc decide producir una nueva historia. Esta será *L'Affaire Tournesol*, con guión de Greg y Bernard Fredisch, en trece episodios de cinco minutos, que se fusionaron en la edición en DVD para formar una película coherente^[40]. Como dice el mismo Greg, era difícil de saber qué pensaba Hergé de estas adaptaciones. «No decía nada. No es que las detestase, pero tampoco nos animaba mucho»^[41].



Bocetos de Hergé para el guión de Greg: *Le Thermozeró*.

En 1960, Hergé solicita a Greg que le escriba un guión inédito para un nuevo álbum de Tintin. Greg le escribe dos historias: "Les Pilules" y "Le Thermozeró"^[42]. No me voy a detener mucho en este apartado, dado que existe suficiente documentación en castellano a este respecto^[43]. Baste decir que el proyecto quedó abandonado porque el creador de Tintin se sentía «prisionero de un guión ajeno».

Greg y el personaje de Tintin todavía tendrían dos interacciones más: en 1969 escribe la adaptación de "Le Temple du Soleil" al cine. En 1972, el guión original de *Tintin et le lac aux requins*.

En 1965, Greg alquila un apartamento en la Place du Roi Vainqueur, en Bruselas, para instalar su estudio. «Mi obsesión — declara — era encauzar dibujantes jóvenes. Había alquilado un pequeño apartamento que convertí en taller. Allí había acumulada mucha documentación, y muchos dibujantes venían para que se la prestara. Un día, decidí reservar dicha documentación para los dibujantes que trabajaban allí». Así fue como nació el famoso estudio Greg, que jamás existió legalmente porque «cada uno trabajaba por su propia cuenta»^[44]. Los miembros principales de este estudio son Robert Pire, Jean-Marie Brouyère, Daniel Herontin (Dany), Luc Dupanloup (Dupa), Philippe Liégeois (Turk), Bob de Groot, Hermann, Antoine Raymond (Vicq) y Jean Mariette (Mittéi).

Al año siguiente, Robert Pire regresa a África, y Luc Dupa se convierte en el asistente de Greg. Inmediatamente le confía los fondos de *Achille Talon* y de *Zig et Puce*.

A comienzos de los años setenta, Raymond Leblanc pidió a Greg que se trasladase a Londres para ver una sesión privada de una nueva adaptación al cine de *Alicia en el país de las maravillas*^[45], ya que tenía una opción sobre los derechos de distribución de dicha película en Francia y Bélgica. De paso, le solicitó la realización de un tebeo basado en *Alicia*. A Greg, la película le resultó aburrida, pero como el álbum tenía que estar listo en tres semanas, lo realizó el estudio. Escribió el guión adaptado y los diálogos, Dany diseñó los personajes, Dupa los animales, Turk y De Groot los decorados... Incluso el mismo Hermann colaboró en el dibujo. Los nombres de los autores con que el álbum se publicó fueron "Daluc y Turbo": Dany, Luc Dupa, Turk y Bob de Groot^[46].

A partir de 1966, la revista *Tintin* necesita sangre nueva. En los últimos veinte años, los lectores y la sociedad han cambiado mucho. Hay que crear nuevas series y personajes que toquen la fibra a los jóvenes que todavía no han caído bajo la influencia de la cultura americana. El desarrollo de la televisión está trastocando las costumbres y el ritmo de lectura del público de los años setenta.



Gren en los años sesenta, cuando publicaba simultáneamente en varios semanarios.

Georges Dargaud es quien propone a Greg para el puesto de redactor jefe. «Estábamos en uno de los primeros festivales de tebeos en Bordighera, en Italia, donde nos encontrábamos algunos autores belgas, franceses, americanos e italianos. Recuerdo una conferencia con traducción simultánea sobre un tema más bien desconcertante, *Freudismo en los Pitufos*, impartida por *madame* Évelyne Sullerot, con Goscinny, Uderzo, Charlier, Morris y yo mismo escuchándola vagamente. El último día, Georges Dargaud llegó y nos preguntó cómo encontrábamos el ambiente. Como le contestamos que algo delirante, nos invitó a todos a Niza. Los demás viajaron en coche, mientras que mi mujer y yo, como vinimos en avión, no teníamos medio de transporte. Dargaud volvió y le dijo a mi mujer: "¿Cuánto tiempo necesitas para hacer las maletas?". Denise estaba impresionada por todas estas cosas y le contestó: "¡Cinco minutos!". Se fue corriendo a la habitación para llenar nuestras maletas, y diez minutos más tarde estábamos camino de Niza en el coche de Dargaud, y la conversación comenzó así: "Me he enterado de que usted va a dejar el semanario *Tintin*... ¿Por qué?". Yo le dije: "Porque estoy aburrido: no somos libres y la cosa no cambia". Él: "¿Por qué esta hemorragia? Ya se han ido Franquin, Macherot, ... ¿Qué es lo que está mal?". Dargaud era el socio francés de *Tintin*, y ésta era la razón por la que le interesaba. Como no tenía nada que perder, le dije lo que pensaba. Al cabo de un momento, me interrumpió: "Todo esto está muy bien, pero tú ¿qué harías?". Entonces yo se lo dije. A la mañana siguiente, en el desayuno, la conversación concluyó así: "Cuando vuelvas a Bruselas, vas a ver a Raymond Leblanc y le dices que yo te envío para que seas el nuevo redactor jefe de *Tintin*". Yo: "¡Pero, señor, yo no lo he pedido!". Él: "¡Sí, sí, me gustaría mucho!". Más adelante, Raymond Leblanc me recibió en estos términos: "Me he enterado de que te estás postulando para redactor jefe". Inmediatamente le respondí que yo no estaba solicitando nada, y entonces le repetí lo que había dicho a Dargaud. Me escuchó durante una hora, y al final de la entrevista me dijo: "¡Es usted el editor en jefe!". Yo le señalé que ya existía uno^[47], y me contestó: "¡Ése es mi problema!". Entonces escuché las condiciones que me había fijado y le dije: "¡De acuerdo con el salario, pero vendré a tiempo parcial y su revista se hará por la mañana! Después del mediodía seguiré siendo autor todavía...". Se quedó bastante sorprendido, pero al final aceptó. Enseguida me explicó las ventajas del puesto, incluyendo ésta: "Cada semana, el redactor en jefe cuenta con un presupuesto y se lleva un pequeño porcentaje de todo lo que ahorre". Yo no me molesté en decirle que esa era muy mala política. "¡A medida que el papel deje de estar en blanco me irás soltando la pasta! Tomaremos los dos años que preceden a mi llegada, haremos la media semanal, y obtendré un porcentaje sobre las ventas que sobrepasen a las de mi antecesor". Con estos incentivos, tuve la oportunidad de comprarme una casa...»^[48].

«El nuevo redactor jefe trabajará por las mañanas en las oficinas de la editorial Du Lombard, a veces incluso hasta los fines de semana, y por la tarde, aunque siempre localizable en caso de emergencia, se trasladará al estudio que ha abierto un año antes en un apartamento de Bruselas, donde trabaja con sus asistentes y coloristas. Después de llevar a cabo su propia investigación para identificar las motivaciones de los adolescentes de 1966, Greg elabora un plan de choque y pone en marcha, con el beneplácito de Raymond Leblanc, las reformas que considera esenciales. Sin embargo, su implementación se demorará más de un año por motivos técnicos relativos a contratos ya firmados para series en marcha»^[49].

Greg impone un ritmo mayor a determinadas series. «Creo que debe subrayarse que los gustos de los lectores evolucionan. Hay que decir que en 1946 *Tintin* era casi una revista subvencionada. En 1965, cuando Greg se convierte en redactor jefe, se transforma en una revista más violenta. Hubo incluso un poco de sexo, porque teníamos que atenernos a la realidad de los gustos del público. Desde entonces se han suavizado la violencia y el sexo»^[50].



Recopilación en álbum del primer episodio de Luc Orient (Lombard, 1969).

Para ello, introduce a sus hombres clave: Hermann, William Vance, Dany —de los que hablaremos luego— y a Eddy Paape. Con este último crea una serie de ciencia ficción: *Luc Orient*. Este género era uno de los grandes ausentes de las páginas de *Tintin*. Greg lo aborda rindiendo homenajes a las series que descubrió en su infancia: *Flash Gordon* y *Brick Bradford*. De hecho, los personajes de *Luc Orient* recuerdan a los de *Flash Gordon*: Lara, la secretaria, recuerda a Dale Arden, la novia de Flash; el doctor Kala, al profesor Zarkov; el mundo de Terango, oprimido por el tirano Sektion, no es muy diferente del planeta Mongo, gobernado por el malvado Ming. Se introducen elementos fantásticos pseudocientíficos, con el fin de procurar una explicación racional para ellos, como el poder de atravesar la materia, la manipulación genética o la recreación de animales prehistóricos. La serie sobrevivirá hasta 1994, llegando a publicarse dieciocho álbumes con sus aventuras^[51]. Eddy Paape y Greg probarán suerte de nuevo unos años más tarde en *Tommy Banco* (1970).

Cronológicamente, el primero de los dibujantes de su estudio a los que Greg introduce en *Tintin* es a Hermann. En 1966 comienzan a publicarse las primeras páginas de las aventuras de *Bernard Prince*, una de las grandes series que Greg crea en esta época, trampolín de su dibujante. Inicialmente, el personaje protagonista ejercía de agente de la Interpol, pero parece ser que Tibet se quejó: «Sin decirme nada, Tibet, se fue a protestar al editor: "Ya tenemos un detective en la revista, que es Ric Hochet... ¡No quiero dos!". Yo le contesté al editor, que estaba muy preocupado: "¡No importa, Bernard Prince va a heredar un barco!". Así es como se convirtió en una especie de aventurero navegante, lo que triplicará su éxito»^[52]. Sus cabellos blancos recuerdan a Peter van Eyck, actor de *Le salaire de la peur*^[53]. El mismo Greg afirma que posiblemente pensara en este actor para crear a Bernard Prince. Pronto el protagonista se hará acompañar por Barney Jordan, un viejo lobo de mar irascible que se hará su compañero inseparable. Como en otras series de la época, el elenco de protagonistas se completa con un joven, el adolescente hindú Djinn. «Djinn es un homenaje al personaje de Sheba que aparece en *L'Épervier bleu* de mi amigo Sirius», explica el propio Greg^[54]. La serie llegará a contar con trece álbumes dibujados cada vez mejor por un Hermann en franca progresión, hasta que abandona la serie en 1978 para realizar su primera creación como autor completo, *Jeremiah*. Greg continuará la serie con otros dibujantes: primero con Dany, después con Édouard Aidans, hasta realizar un total de diecisiete álbumes (dieciocho, si contamos el recopilatorio de historias cortas *D'hier et d'aujourd'hui*). En 2010, Hermann y su hijo realizaron un nuevo episodio, homenaje a Greg^[55].

Bruno Brazil es el segundo personaje de pelo blanco^[56] en la trayectoria de Greg en *Tintin*, con una evidente influencia de la adaptación cinematográfica de James Bond. Su presentación se produce en el número 3 del año 1967 (de fecha 17-I-1967) con el relato de cinco páginas "Une fleur pour cible". Greg firma el guión como Louis Albert (nombre escogido tirando una carta de los lectores al azar), dado que, al ser el redactor jefe de la revista, se siente acaparador del contenido de la misma. Tarea inútil, pues su trabajo se reconoció inmediatamente. El dibujante de la serie es el belga William Vance, en el que Greg confía plenamente a pesar de no conocerle demasiado. Se cruzó con él en Bruselas a principios de los años sesenta, cuando Vance se pasaba por la oficina de la revista para hacer sus entregas, pero su encuentro "oficial" sucedió en la exposición que se organizó en 1966 con motivo del vigésimo aniversario de la revista. «Acababa de comenzar sus funciones como redactor jefe y estaba deseando crear una serie policiaca. Ya la había concebido entera en su cabeza y le había puesto título», cuenta Vance^[57]. Tras unos primeros episodios cortos, en los que Bruno Brazil recorre los casinos y *night-clubs*, únicamente frecuentados por gánsteres en esmoquin. Sin embargo, los lectores empezaron a reclamar aventuras más largas: no es fácil contar una investigación policial en tan poco espacio. El primer episodio, "Le requin qui mourut deux fois" ("El tiburón que murió dos veces"), recuerda, efectivamente, a James Bond. Sin embargo, en el segundo se introduce a un grupo de mercenarios, el Comando Caimán, lo que recuerda inevitablemente a la serie *Mission: impossible*^[58]. Greg afirma que no se inspiró para nada en esta serie de televisión para crear a estos personajes, es más, duda incluso de si la serie se difundió en la televisión belga durante esa época.



Bruno Brazil en la portada del número 969 de la edición francesa de *Tintin* (18-V-1967).

«A lo largo de las historias, los enfrentamientos se vuelven cada vez más violentos: los lectores no parece que se quejen, más bien al contrario, para alivio de Greg, que concibe esta escalada como algo indispensable. Entiende que su deber en el seno de una sociedad marcada por los acontecimientos del mes de mayo de 1968 es fomentar la evolución de las historietas dirigidas a niños y adolescentes. Según él, la ley del 16 de julio de 1949 ha quedado obsoleta. Los creadores necesitan más libertad de acción y de expresión, y, en algunos casos, más espacio para retratar la realidad entre tanto cuento de hadas. En una época de desarrollo de los medios de comunicación, sobre todo de la televisión, que acaba de estrenar una segunda cadena, le parece imposible esconder a las nuevas generaciones ciertas imágenes que hasta la fecha se consideraban demasiado fuertes. Opina que si, por un interés educativo completamente ajeno a la evolución de la sociedad, los guionistas, dibujantes y redactores siguieran manteniendo apartada una violencia que entienden que tampoco hay que ensalzar o regodearse en ella, acabarían pareciendo poco creíbles a ojos de los lectores»^[59].

El punto álgido de la serie llegará en 1973, durante la publicación por entregas del episodio "Des Caïmans fans la rizière" ("Caimanes en los arrozales"). La serie continuará hasta 1977. Un poco más adelante volveremos sobre las razones de su cancelación^[60].

Le toca el turno a *Comanche*. De nuevo trabajando con Hermann, Greg llega aquí posiblemente a la cumbre de su carrera. Red Dust, el verdadero protagonista de la serie, con cara de huir del progreso como de la peste, aparece de la nada para ayudar a Comanche con el rancho que ésta ha heredado de su padre. Inicialmente, la historia puede parecer convencional (por ejemplo, la Condesa, la dueña del salón, está inspirada en la Duquesa de *Red Ryder*^[61]), pero el enfrentamiento con los hermanos Dobbs, autores de la masacre de Greestone Falls, es digno de figurar entre los mejores momentos del *western*. Los personajes tienen una personalidad mucho más acusada que en otras series de Greg, a la vez que evolucionan notablemente (entre episodio y episodio, a veces, transcurren largos periodos de tiempo). El dibujo de Hermann ya ha tenido tiempo de brotar en todo su esplendor. La puesta en escena es espectacular. Después de diez años realizándola (con sus correspondientes diez álbumes), Hermann la abandonó para realizar otra de sus series más famosas en solitario: *Les tours de Bois-Maury*.



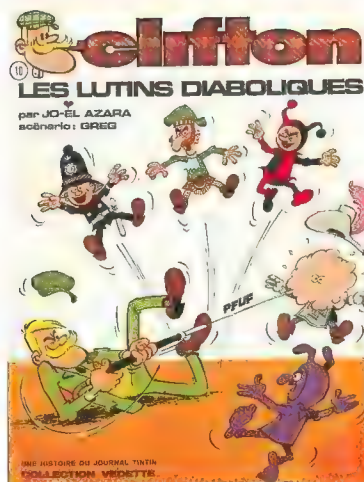
Reproducción de un original de Dany para la serie *Olivier Rameau* (episodio titulado " L'oiseau de par-ci par-là").

Todavía nos queda por comentar otra de las grandes series de Greg creadas para *Tintin*. Esta vez, el dibujante será Dany. La serie es totalmente desconocida en España. Estamos hablando de *Olivier Rameau*. «Un día, tomé un pequeño tren de dos vagones —uno de ellos vagón restaurante— que conectaba las Ardenas belgas con las Ardenas francesas. Era un día muy agradable y había una terraza abierta en la parte posterior del vagón restaurante, donde me instalé. Era el único cliente y no comí nada mal. En un momento dado, el tren se ve empujado hacia las sombras y las hojas de los árboles barren las ventanas... El viaje duró una hora y media, con un pequeño “itut tut!” de cuando en cuando, y tuve la impresión de haber salido del mundo real durante ese tiempo...». Greg tenía ganas de realizar una serie a contracorriente, distinta a lo que se estaba haciendo en esa época. Tampoco estaba convencido del estilo realista de Dany: «Sus paisajes son asombrosos, pero sus personajes no me parecen verdaderamente reales. Así que le dije: “En mi opinión, esto no es lo tuyo... De todas formas, iesto no es lo que quiero escribir para ti!”. Se quedó obnubilado cuando le dije que quería que hiciésemos algo poético. *Olivier Rameau* nació por tres razones: primero, porque quería una bonita serie de este tipo en el sumario de *Tintin*; segundo, porque mis hijos eran todavía muy jóvenes en aquella época, y por último, porque Dany tenía en la cabeza al mismo Oliver Rameau que yo tenía...»^[62]. Greg afirma que, si bien la influencia de *Alicia en el país de las maravillas* es clara, cualquier parecido con *El mago de Oz* es pura coincidencia. Ciertamente es que *Rêverose* es un mundo imaginario en el que te puedes cruzar, entre otros personajes, con un león y un espantapájaros que hablan, pero también con un gnomo de jardín, una bailarina o una morsa... En este mundo encantado, donde se mezclan lo sobrenatural y lo cotidiano, reinan el optimismo y el buen humor. Los habitantes de su capital, Hallucinaville, nunca se alteran. La lógica carece de sentido en este mundo paradisíaco, únicamente gobernado por la fantasía. Entre todos los personajes destaca Colombe Tiredaille, la compañera de Olivier, muy femenina, llena de iniciativa y que, como el propio Greg dice, es «una alegoría explícita de la tentación al adulterio»... La serie comenzó en 1968 y se mantuvo en la revista *Tintin* hasta 1977, a pesar de no haber sido un superventas.

Hemos comentado antes que la marcha de Raymond Macherot a la editorial Dupuis en 1964 había creado un profundo malestar en Dargaud. Sus dos series más importantes para la revista *Tintin* habían quedado en suspenso desde entonces. La más antigua de ellas, *Chlorophylle*, el lirón con un ojo manchado amigo del ratoncito Minimum, fue creada en 1954. La segunda es *Clifton*, de 1959, y narra las aventuras de un coronel de los servicios secretos británicos, personaje del cual Macherot sólo realizó tres episodios entre 1960 y 1961. Greg participó en el relanzamiento de ambas.

En 1968 se realiza un primer intento para relanzar *Chlorophylle* a cargo de Pierre Guilnard (*Les Frères Bross*) y Hubuc (*Pancho Bomba*)^[63], donde el tono de la serie se hace más caricaturesco. No funcionó demasiado bien, y Greg y Dupa realizan un segundo intento algún tiempo después, con el episodio de ocho páginas “Un tuyau pour les vacances” (29-VI-1971) y los posteriores: “Le gran exode” (1972) y “Panique au petit bois” (1973). Dupa continuará dibujando la serie, ya con guiones de Bob de Groot. “Le gran exode” es una de las obras favoritas de Greg. En este álbum, *Chlorophylle* (Clorofila) y sus amigos son expulsados de su bosque por unos cazadores. Después de emigrar a otro bosque diferente, los animales locales no encuentran nada mejor que hacer que encerrarlos en campos vallados, después de haberles dibujado en el vientre como signo distintivo un círculo de color azul.

En cuanto a la segunda serie, *Clifton*, fue retomada en febrero de 1969: Greg escribió el episodio “Les lutins diaboliques”^[64], para el dibujante Jo-El Azara^[65]. Tras este episodio, el dibujo pasará a manos de Turk. Greg, ayudado por Bob de Groot, realizará todavía dos guiones más: “Le mystère de la voix qui court” (1971) y “Le Voleur qui rit” (1972). La serie sigue actualmente en curso.

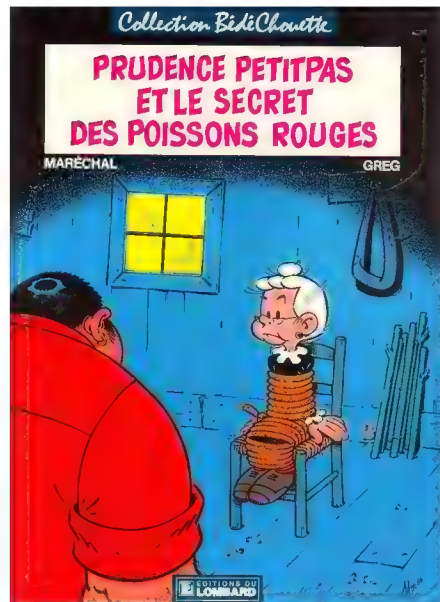


Primera colaboración de Greg en la serie *Clifton* (recopilación en álbum de Lombard en 1971).

Atento a las sugerencias que le hacen sus lectores a través del correo, traduce series americanas, como *La tribu terrible*, de Gordon Bess; *Spirit*, de Will Eisner; *Dani Futuro* y *Ray 25*^[66], de Carlos Giménez, o *Los escorpiones del desierto*, de Hugo Pratt. «Hugo era un amigo. Nos habíamos conocido en Bordighera, mientras tocaba la guitarra, sentado en el suelo». Greg poseía dos bellos dibujos de Pratt: «¡Tienen su historia! Una tarde que Hugo había venido a cenar con nosotros y todos habíamos bebido bastante, mi mujer le lanzó un desafío: “¡Estás tan borracho que no podrías sostener ni un lápiz!”. Hugo le tomó la palabra y cogió un rotulador para dibujar una mano de mi mujer y el dibujo de su *foulard*. Bastantes años después, un periodista conocido quiso comprármelos. Por supuesto, nos negamos. Más tarde, cuando Hugo se enteró, exclamó: “¡Vosotros sois idiotas! Tenías que haberlos vendido, nos hubiésemos repartido el dinero al cincuenta por ciento y os hubiese vuelto a hacer los mismos dibujos!”»^[67].

En 1971 realiza, con Derib, *Go West*, un *western* con toque humorístico. Protagonizado por un simpático cazador que lleva una vida de altibajos, la acción se sitúa en el siglo XIX, sobre un fondo de naturaleza salvaje que en ocasiones resulta generosa y en otras hostil. Por supuesto, se pueden encontrar emigrantes en busca de fortuna, pieles rojas y bandoleros... «En esa época, Derib dibujaba las historias de un perro que hablaba: *Attila*. Un día, durante una presentación, le dije, delante de Thierry Martens, redactor en jefe de *Spirou*: “¡Tú vales mucho más que esto!”. Estaba expresando su deseo de dibujar un *western*, con sus indios y sus caballos. Luego le dije: “¡Ven a *Tintin* y te escribiré esta historia!”. Martens se interpuso para poner fin a este “traspaso”, pero Derib le replicó: “¡Yo no estoy bajo el control de *Spirou*!”. El lunes siguiente, Derib estaba en mi despacho y comenzamos *Go West*. La verdad es que verdaderamente lo hice para cabrear a Martens y marcarme un tanto contra *Spirou*»^[68]. El álbum no apareció hasta 1979.

El piloto Roy Carson, su copiloto, Max Morgan, y la azafata Jade Deniell se estrellan con su avión en el mar. Alcanzan las playas de Arroyoka, una isla que no aparece en las cartas de navegación, donde combatirán a una extraña tribu de hombres vestidos con armadura, que parecen salidos de la Edad Media. La única colaboración entre Claude Auclair y Greg, *Les naufragés d'Arroyoka*, publicada en seis episodios de ocho páginas en la revista *Tintin* durante 1971, se recopiló en forma de álbum por Le Lombard^[69]. Según Auclair, Greg escribió la serie porque su trabajo anterior, *La Saga du Grizzly*, no tuvo éxito entre los lectores de *Tintin*^[70].



***Prudence Petitpas* fue publicada en nuestro país en la versión española de la revista *Tintin*, con el nombre de *Doña Prudencia*. Arriba, portada de la recopilación del episodio guionizado por Greg (Lombard, 1987).**

Además de escribir en 1962 un guión^[71] para *Prudence Petitpas*, la conocida serie de Maurice Maréchal, conviene resaltar otras dos series con guión de Greg: *Les Panthères*, con Édouard Aidans^[72], comedia de situación protagonizada por tres chicas propietarias de una revista de curiosidades, desarrollada entre 1971 y 1973, que básicamente constaba de relatos de alrededor de ocho páginas, y *Cobalt*, serie policiaca dibujada por el argentino Walter Fahrner, desarrollada entre 1971 y 1976, en la que Robert Cobalt y su asistente, Paprika, son especialistas en buscar personas desaparecidas por todo el mundo.

Además de su propia obra, conviene señalar que Greg, como editor, también dio la alternativa a muchos autores, comenzando por su propio asistente, Dupa. *Constant souci* (1967) fue un efímero intento de promocionar al dibujante, pero las aventuras de este profesor de gimnasia no tuvieron continuidad. Sin embargo, Dupa acabó creando un personaje perruno que iba llamarse “Nonosse”, finalmente bautizado como Cubitus (Lanitas, Felpudo, Peluche o Copito en castellano, dependiendo de la época y la editorial) y que resultó uno de los personajes favoritos de todos los tiempos. *Cubitus* debutó en *Tintin* el 16-IV-1968.

Corentin, personaje emblemático de la revista, volvió en 1968 con una nueva aventura, “Le prince des sables” (“El príncipe del desierto”). Dibujada por Paul Cuvelier, la historia está escrita por un joven y todavía desconocido Jean van Hamme. Los dos autores habían firmado ese mismo año *Épox*^[73], un relato erótico en clave mitológica. Van Hamme irá poco a poco relegando sus funciones de director comercial y de *marketing* en la empresa Philips para convertirse en uno de los maestros del tebeo franco-belga. *Domino* (1971), serie de capa y espada dibujada por André Chéret^[74], contará con unos primeros episodios cortos con guión de Greg, pero en seguida Van Hamme tomará el relevo, y continuará en la serie hasta 1980.

Mientras fue redactor jefe de *Tintin*, Greg no se prodigó demasiado en realizar trabajos fuera de la revista (exceptuando las páginas que realizaba de *Achille Talon* para *Pilote*). Sólo en 1967 realizaría dos series muy efímeras: *Tagadobudoiremnet vôtre* (para la revista *Le Nouvel Adam*) y *Haineux Gordien* (en *l'illustré du Dimanche*), que no tendrían demasiada trascendencia.

En enero de 1975, Guy Leblanc, el hijo del editor Raymond Leblanc, ha tomado las riendas del semanario y quiere convertirlo en «el Paris-Match de los jóvenes». La perspectiva de tener que adaptarse a las «palabras de peso» y a las «imágenes chocantes» que exigía el nuevo director editorial dejó estupefacto a su dinámico redactor en jefe, que decidió renunciar al cargo «simplemente porque no había sitio para los dos»^[75].

Al poco tiempo se convirtió en director literario de la editorial Dargaud. «Por vanidad. Cuando entré en mi casa y le conté a mi mujer mi dimisión, ella me dijo: "Todo el mundo va a decir que te han despedido, porque a ese puesto todo el mundo se aferraría en ese negocio". Yo le contesté: "Tienes razón. Voy a hablar con dos o tres hombres clave en este negocio, y con eso será suficiente para acallar los rumores". Fui a ver a Goscinny, y me dijo: "El otro día me pillaste por sorpresa, pero si he comprendido bien, ¿estás libre? ¡Vuelve!". Habíamos almorzado con Georges Dargaud, que venía de lanzar *Lucky Luke Magazine* y quería empezar *Achille Talon Magazine*, justo antes de la primera crisis del petróleo. Así que me convertí en director literario de Dargaud, al nivel de Claude Moliterni"»^[76].

Greg y su familia se trasladan entonces a París. Allí obtiene la nacionalidad francesa (para lo cual tiene que renunciar a la belga, dado que en Bélgica no existe la doble nacionalidad).

Achille Talon Magazine duró seis números. Se lanzó en octubre de 1975, con cadencia bimensual y formato reducido (16x22 cm.). Exceptuando la serie de *Léonard est un génie*, de Bob deGroot y Turk, el resto son nuevas series que giran en torno a Achille Talon: *Papa Talon*, por Hachel; *Croûton*, por Claude Marin; *Les Ahlalaaas*, por Derib; *Arsène Talon*, por Godi, y *Lapomme* (el sobrino deportista de Talon), por Wasterlain.

Para dicha revista crea personajes como Jo Nuage y Kay Mac Cloud (1976), a requerimiento de Dany, que quería dibujar alguna historia policiaca a lo Tillieux. Superpolicías de élite, son entrenados por un instructor de gran corazón, el sargento Brumbach. Después de una primera aventura en la que se define el carácter de los personajes, la serie se convierte en una versión humorística de *Bruno Brazil*. El dibujo de Dany se adaptó perfectamente al pequeño formato.



Primera plancha de *Jo Nuage et Kay Mac Cloud* publicada en el número 6 de *Achille Talon Magazine*.

También en este año, Greg realiza otra serie para *Achille Talon Magazine* con Claude Marin: *Frère Boudin*, protagonizada por un pequeño monje al que su congregación le encarga la búsqueda de la sagrada tibia de Saint-Mesquin, cosa que le llevará un par de álbumes.

En 1976 trabaja como presentador de la sección "Trucs de la BD" en el programa *Les visiteurs du mercredi*, de la emisora de televisión TF1.

En 1977 muere René Goscinny. ¿Quién realizaría los guiones de *Lucky Luke* a partir de ahora? «Georges Dargaud pensaba que me gustaría sucederle, a mí, que me gustaba hacer de todo. Yo mismo organicé una cena para tres con Morris. Hablamos de unas cosas y otras, y Georges Dargaud, de forma indiferente, sacó el tema que le interesaba. Todavía estoy viendo a Morris responder, con la nariz dentro de su plato, sin mirar a Dargaud: "¡No he acabado de salir de las garras de Goscinny para caer en las de Greg!". Me eché a reír, y la conversación se terminó. Georges Dargaud pasó a otro tema antes de concluir: "¡Después de todo, te ofreceré champán!". Si Goscinny había discutido con Dargaud poco antes de desaparecer, fue a causa de Morris: el éxito de *Lucky Luke* era tal que Goscinny quería renegociar el contrato para obtener, como en *Astérix*, la mitad de los derechos de autor, en lugar de la tercera parte. Morris lo rechazó y, en contra de René, firmó un nuevo contrato con Dargaud. Dargaud, pensando que la situación terminaría por arreglarse con Goscinny, decide sacar un álbum a pesar de todo. Entonces, Goscinny montó en cólera, ya que se sentía traicionado por su editor. Morris, asombrado, no se lo podía creer: "Yo no pensaba que te fueses a poner de esa manera..."»^[77]. Greg acabó realizando el episodio corto "Un amour de Jolly Jumper" únicamente para que hubiese suficientes páginas para completar un álbum^[78].

En 1978, Greg escribirá los guiones de la serie de televisión *L'Agence Labricole*, una coproducción entre varios países que será emitida a partir de 1979 por la televisión suiza y a partir de 1981 por TF3. Después de cada episodio se emitía una pequeña sección científica o de bricolaje, que los protagonistas de la serie utilizarían para capturar a Ambroise Lapin, el enemigo público número uno, a quien los protagonistas querían detener.

En enero de 1982 se traslada a Estados Unidos. Georges Dargaud decide abrir una sucursal de su editorial allí y le pide que se encargue de ella. Se instala en Greenwich, una pequeña villa de Connecticut a una hora de tren de Nueva York, con el fin de criar tranquilamente a su hija pequeña, Sophie. Pasa cinco años tratando de difundir el tebeo europeo en Estados Unidos, sin tener éxito. La idea inicial era vender las series francesas, traducidas, en forma de álbum de bolsillo, pero este formato no gustó al público norteamericano.

A pesar del fracaso comercial de este intento de ubicación por parte de Dargaud en el mercado de Estados Unidos, la larga estancia en aquel país se mantuvo como un excelente recuerdo para Greg porque permitió a su esposa, Denise, vivir el sueño de su infancia.

“Antes de dejar París, Greg le encarga [sic] a William Vance el escenario [sic] de las veinte primeras planchas de una nueva historia de *Bruno Brazil* llamada *La cadena roja*. El dibujante hace las seis primeras páginas de un tirón. Antes de ponerse con el resto, empieza a impacientarse por las veinticuatro que faltan. Efectivamente, no tiene pinta de recibirlas de aquí a poco. Absorto por un trabajo que ha resultado mucho más complicado de lo que pensaba, Greg no tiene tiempo de escribir una sola frase. No obstante, Vance piensa que no es más que una mala racha y que todo volverá a la normalidad tarde o temprano. En vez de angustiarse, el dibujante decide concentrarse en sus otros personajes: Bob Morane, Ramiro y Bruce J. Hawker. Dos años más tarde la situación no ha cambiado. Greg no ha terminado el guión de *La cadena roja* por falta de tiempo. Dadas las circunstancias, el editor espera poder encargar el final de la historia y el personaje a otro autor. Greg se opone, y asegura que conseguirá seguir con la historia. Tras varios intercambios epistolares, Le Lombard tira la toalla. La situación está enquistada. Como no existe ningún acuerdo previo entre los autores en caso de impedimento, renuncia o desaparición por parte de uno de ellos, cualquier toma de relevo, incluso por William Vance es imposible.” [79]. Vance declarará su arrepentimiento por haber renunciado a la serie, pero añade que tampoco hubiera podido darle vida él solo. El tomo “¿iFin!?”, recopilando historias cortas publicadas en el trimestral *Super Tintin* marca el final de la serie



Greg retratado por Stan Drake en el quinto álbum de la serie *Kelly Green*: “La filibuste de la BD” (Dargaud, 1987).

Durante su periplo norteamericano, Greg simpatiza con varios autores: traba cierta amistad con nombres como John Prentice, Mort Walker, Leonard Starr o Stanley Drake. Participa en el guión de varias series televisivas, como *Love boat*[80] o *Perry Mason*. Todavía residiendo en Estados Unidos escribe cinco novelas de género negro para la colección *Hardy et Lesage* de Fleuve Noir[81].

De vuelta en Europa, en 1987, se dio cuenta con gran pesar de que el tebeo franco-belga no tenía nada que ver con lo que había dejado cinco años atrás. Las míticas revistas *Tintin* y *Pilote* estaban moribundas. Los álbumes ya no eran recompensa al éxito de las series en las revistas como al inicio de su carrera... En 1988, el Gobierno francés le concedió el Grand Prix des Art et des Lettres, pero esto le recordó las condecoraciones que se dan a los veteranos para advertirles de que ha llegado el momento de retirarse. En 1990, la medalla de *chevalier de l'Ordre de Leopold* que quiso concederle Balduino, rey de los belgas, tampoco le subió el ánimo. «Es verdad que ya no tengo la misma alegría que antes — reconocía entonces—, y estoy menos conectado con el espíritu de la época»[82].

En 1987 y 1988 realiza los guiones de los dos primeros episodios del *Marsupilami*, dibujados por Batem y Franquin.

En 1990, Greg continuó las aventuras de *Comanche* en Dargaud. Para el dibujo contactó con Michel Rouge, quien reivindicó pertenecer a la escuela Giraud (había ayudado a éste en el entintado de *Blueberry*). Las críticas que han recibido los cinco álbumes que realizaron juntos nunca fueron buenas.

Un año después, animado por el dibujante Michel Blanc-Dumont, que tenía muchas ganas de hacer una incursión en el género policiaco, creó para el mismo editor las aventuras policiacas del detective *Colby* en la América de los años cincuenta. Tres pilotos retirados de las Fuerzas Aéreas americanas, Colby, Warson y Delaney montan la agencia de detectives Blue Sky en 1945 con el fin de crear su propia compañía de aviación.[83]

En 1992 se reencuentra con Eddy Paape, con quien publicó las peripecias exóticas de *Johnny Congo* en dos álbumes publicados por la editorial Lefrancq ante la indiferencia general. Inicialmente, el proyecto consistía en retomar *Tiger Joe*, la serie creada por Charlier y Gérald Forton, para la que Greg había escrito seis o siete episodios a finales de los años cincuenta. La noticia llegó a oídos de Georges Troisfontaines, que había sido dueño de la agencia World Press, y se opuso al proyecto, arguyendo que los personajes, sus nombres y la ambientación eran de su propiedad. Greg le replicó: «Ignoraba que África era propiedad de *monsieur* Troisfontaines!»[84]. Según el propio Greg, se trataba de un trabajo de encargo y ni él ni Eddy Paape encontraron placer alguno en realizarlo.

Por esas fechas su salud había empezado a deteriorarse, y eso frenaba sus impulsos creativos. En 1995, la muerte de su mujer, Denise, le dejó profundamente desconcertado^[85]. En 1997, Greg vende los derechos de *Achille Talon*, su serie con más éxito, a Éditions Dargaud. El 29 de octubre de 1999, amargado por la sensación de ingratitud de la profesión a la que tanto había dado, acosado por la enfermedad y destruido por la tristeza, Greg nos abandonó definitivamente.

«Como diseñador, escritor, redactor y editor literario, Greg estuvo involucrado en todos los niveles del desarrollo de los cómics franco-belgas. Con una carrera de cincuenta años, este prolífico autor cubrió todos los géneros: humor, aventura, espionaje, *western* y ciencia ficción... Detrás de esta aparente bulimia que le hizo firmar no menos de doscientos cincuenta álbumes, Greg tuvo sólo una ambición: ofrecer en los medios de expresión que había escogido historias fuertes y rica imaginación, como si se tratase de la mejor película o la novela más popular»^[86]. Greg puso todo su empeño en construir historias auténticas, para adultos, en un época en que los tebeos eran considerados un medio destinado a los más pequeños. Hoy en día, rodeados de novelas gráficas, puede que nos cueste creer que hubo una época en la que el oficio de guionista de tebeos no era tenido en consideración. Si hoy en día la situación ha cambiado es, sin duda, gracias el esfuerzo de hombres como él.

Bibliografía sobre Greg:

Michel Greg. Dialogue sans bulles, de Benoît Mouchart (Dargaud, 1999).

Le Lombard. L'aventure sans fin. Tome 1, 1946-1969, de Jean-Louis Lechat. Éditions du Lombard, 1996, décima edición.

Le Lombard. L'aventure sans fin. Tome 2, 1970-1976, de Jean-Louis Lechat. Éditions du Lombard, 1996, décima edición.

Histoire du journal Tintin (Éditions Jacques Glénat, 1979).

Diccionario del Cómic Ilustrado, de Patrick Gaumer y Claude Moliterni, Larousse Planeta, 1967.

Son muy esclarecedores los textos de introducción que contienen los volúmenes de las ediciones en formato *integral* que están publicando actualmente Dupuis o Éditions du Lombard. Sus autores son Benoît Mouchart en el caso de *Comanche* (existe versión en castellano, publicada por Planeta-de Agostini) y Jacques Pessis en el caso de *Bruno Brazil* (existe versión en castellano, publicada por Ponent Mon).

Fuentes en línea:

<http://michel.greg.free.fr> (web de Benoît Mouchart)

www.dupuis.com

www.dargaud.com

www.l lombard.com

^[1] *Michel Greg. Dialogue sans bulles*, de Benoît Mouchart (Dargaud, 1999), pág. 12. La traducción es del autor del artículo.

^[2] Étienne Le Rallic fue uno de los autores de cómic realista francés más importantes de los años cuarenta y cincuenta. Colaboró durante bastantes años con su amigo Marijac. Publicó en *Le Petit Vingtième* y fue uno de los primeros autores que publicaron en el semanario *Tintin*.

^[3] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 15. La expresión "tête-à-claque", fonéticamente muy parecida al nombre del personaje de Greg, quiere decir, en francés, que alguien es insoportable, irritante, hasta el punto de querer darle una "bofetada".

^[4] Debido a un sorprendente conjunto de circunstancias, Greg obtuvo una recomendación por medio del obispo de Tournai.: la prensa divulgó un enfrentamiento que Greg y varios compañeros (entre ellos Robert Pire) tuvieron con su profesor de moral y educación cívica. El profesor, que era activista de una asociación prosoviética, trataba de inculcar a los alumnos su aversión a los norteamericanos. El Ministerio de Educación acabó trasladando de escuela al profesor y al jefe de estudios, hecho que fue aireado como una provocación por parte de la prensa obrera. Finalmente, Greg y Robert Pire, debido a su procedencia burguesa, también tuvieron que cambiarse de escuela (a pesar de estar de acuerdo con el tipo de educación que recibían). La prensa católica divulgó la noticia con el titular "Esto es lo que sucede cuando se envía a los niños a las escuelas laicas", titular que llegó a manos del obispo.

^[5] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 17

^[6] Estuvo a punto de morir en una recreación de la batalla de Dunkerque, tras pasar ocho horas a pleno sol dentro de una ambulancia

^[7] Justo después de la II Guerra Mundial, Fernand Cheneval, un dibujante y guionista de diecinueve años, decide crear su propia revista: *Héroïc-Albums*. Este semanario se impone rápidamente como un verdadero trampolín para gran cantidad de artistas franco-belgas, entre los que se encuentran Maurice Tillieux, François Craenhals, Albert Weinberg y Michel Régnier,

^[8] Utiliza el nombre de su esposa, Denise, como parte del seudónimo. Denise compartió con Greg los años de vacas flacas sin desalentarle, animándole a seguir en el mundo de los tebeos. Fue su lector más exigente, y su opinión realmente podía llegar a tener influencia en su trabajo.

^[9] Lemmy Caution es un agente del FBI, protagonista de una serie de novelas creadas a partir de 1936 por el escritor británico Peter Cheyney, que tuvieron mucho éxito en Francia después de la II Guerra Mundial. La adaptación cinematográfica, con el actor franco-estadounidense Eddie Constantine en el papel principal, tuvo también un gran éxito, sobresaliendo dos películas sobre el resto: *La môme vert-de-gris* (1953), de Bernard Borderie, y *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard (1965), que sitúa al detective en una aventura de ciencia ficción.

^[10] Jean Valhardi es un personaje creado por Jean Doisy y Jijé para la revista Spirou en 1941. Es un investigador de una compañía aseguradora que recorre el mundo con sus casos.

^[11] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 18

^[12] Suplemento juvenil gratuito de *La Libre Belgique* que se publicaba todos los jueves.

^[13] El Mando Aéreo Estratégico, con sede central en Nebraska, era un comando de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos que durante la guerra fría se encargó de apoyar los bombardeos estratégicos terrestres y el arsenal nuclear estratégico de misiles balísticos intercontinentales.

^[14] Yvan Chéron y Georges Troisfontaines, directores de las respectivas agencias, eran cuñados.

^[15] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 20

^[16] La serie *Minouche* se publicó en *Récréation*, otra de las revistas que trabajaban con International Presse. Era el suplemento juvenil del diario *La Dernière Heure*.

^[17] También para *Récréation*.

^[18] André Beckers creó en 1945 *La Patrouille des Aigles* y fue asistente de Victor Hubinon en *Buck Danny*. Director artístico de la revista *Tintin* entre 1959 y 1961, un grave accidente de coche terminó con su carrera de dibujante. A Greg se lo presentó su mujer, dado que ambos trabajaban en el periódico *La Meuse*.

^[19] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 25

^[20] En la serie *Modeste et Pompon* los gags no estaban escritos necesariamente por el mismo guionista, sino que su realización se iba alternando entre diferentes autores. Inicialmente, los gags fueron realizados por Peyo, Tibet, Goscinny o el propio Franquin, si bien la presencia de los dos primeros era menos frecuente. Cuando Greg comenzó a escribir gags para la serie, esta alternancia se produciría con Goscinny y Franquin. La presencia del primero irá disminuyendo gradualmente, hasta que entre 1958 y 1959 prácticamente se puede decir que Greg y Franquin se reparten cada uno al 50% la autoría de dichos gags.

^[21] En *Le Parisien Libéré* se publicarán a partir de septiembre de 1959, en blanco y negro, tres aventuras originales de Spirou: "Spirou et les hommes-bulles" ("Spirou y los hombres burbuja"), "Les Petits Formats" ("Las reducciones") y "Tembo Tabou" ("Tembo Tabú").

^[22] Publicación de Éditions Mondiales, grupo editorial francés que con el tiempo se convertiría en el núcleo de Mondadori France, filial del grupo Mondadori.

^[23] André-Paul Duchâteau era, además de amigo, el guionista habitual de Tibet en su otra serie de éxito, la del detective *Ric Hochet*. Tibet murió en enero de 2010. Esta conversación está extraída de la pág. 34 de *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*)

^[24] *Le Lombard. L'aventure sans fin. Tome 1, 1946-1969*, de Jean-Louis Lechat. Éditions du Lombard, 1996, décima edición, pag. 123. La traducción es del autor del artículo.

^[25] Esta serie fue publicada en 1958 en la revista flamenca *Ons Volkske* que se publicó de forma continuada desde 1932 hasta 1988 (con el paréntesis de la II Guerra Mundial). Era el suplemento juvenil del semanario *Ons Volsk*. Durante años fue, junto con *'t Kapoenjte*, el tebeo más importante de Flandes. Contaba con una versión francesa, *Journal Junior*, que era el suplemento del semanario *Chez Nous*.

^[26] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 35

^[27] *Le Lombard. L'aventure sans fin. Tome 1, 1946-1969*, de Jean-Louis Lechat. Éditions du Lombard, 1996, décima edición (2006), pág. 149. La traducción es del autor del artículo.

^[28] Los promotores de la revista *Giri*, el reverendo Marcus Morris y el dibujante Frank Hampson, fueron también los fundadores de la revista *Eagle* y los creadores de *Dan Dare*.

^[29] Su presentación en España fue en 1964, en la revista *Flecha Roja*, de la editorial Maga, bajo el nombre de *Lina*; todos sus episodios se pueden leer en *Gaceta Junior*, bajo el nombre de *Anna* (puesto que la traducción provenía del material del *Corriere dei Piccoli*), incluyendo "La Maison du Mystère", con la excepción del último episodio de la serie, "La caravana de la colère". Este episodio sólo se ha publicado en las revistas *Lily* y *Esther*, de nuevo bajo el nombre de *Lina*. El segundo episodio de la serie, "La Piège au diable" (1964), se llegó a publicar en forma de álbum ("Peligro en la trampa del diablo", Unisa, 1966) —de hecho, increíblemente, es el único álbum realizado por Paul Cuvelier que existe en castellano—. La serie también se publicó en catalán en la revista *L'Infantil* —más tarde *Trezevents*— (bajo el nombre de *Lidia*), y llegó a contar con dos álbumes publicados: "La pell del diable" (Publicacions de L'Abadia de Montserrat, 1969) y "El secret del bucaner", (Publicacions de L'Abadia de Montserrat, 1971).

^[30] Jean Mariette, Mittéi, era de Lieja y casi de la misma edad que Greg. Estuvo dibujando en *Paddy* y *Luc Junior*. Su serie más conocida fue *L'Indésirable Désiré*, todo un clásico de la época.

^[31] Por ejemplo, Mittéi fue el dibujante del último episodio de la serie *Criquet*, titulado "Les Bolides d'argent". Mittei, fue, además, colaborador habitual de Tibet.

^[32] *Zig et Puce* narra las aventuras de dos jóvenes cuyo principal objetivo es llegar a Estados Unidos para hacerse millonarios, para lo que viajarán por distintas partes del globo viviendo aventuras entretenidas y audaces, llenas de ternura y buen humor. La serie fue creada por Alain Saint-Ogan en 1925. De entrada, Saint-Ogan prescinde de textos complementarios al pie de las viñetas, incluyendo las filacterias o bocadillos; no se trata exactamente de una novedad en Francia, pero lo cierto es que es la primera serie que asume esta técnica de forma regular. Su autor desarrolla además, un grafismo situado entre la caricatura y la realidad, de línea concisa, clara, muy dinámica, con los fondos bien documentados y unos personajes muy expresivos. Fue un predecesor directo de Hergé y su línea clara.

^[33] Alfred, por el pingüino que les acompaña, se convertirá en 1974 en la mascota del famoso salón internacional de Angulema, dando nombre a sus codiciados premios.

^[34] *Je me souviens de Zig et Puce et de quelques autres*, Alain Saint-Ogan (La Table Ronde, 1961).

^[35] *Robinson* fue la revista de tebeos francesa con la mejor representación de los cómics de prensa norteamericanos y se publicó entre 1936 y 1944. Fue el primer tebeo francés en introducir los cómics de ciencia ficción. En sus páginas se publicaban cómics de la Edad Dorada: *Mandrake* de Lee Falk y Phil Davies; *Guy l'Eclair* (*Flash Gordon*) y *Jim de la Jungla*, de Alex Raymond; *Popeye*, de Segar; *Luc Bradefer* (*Brick Bradford*), de William Ritt y Clarence Gray; *El Inspector Wade*, de Edgar Wallace y Lyman Anderson; *Le Fantôme du Bengale* (*The Phantom*), de Lee Falk y Ray Moore...

^[36] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 44

^[37] La nueva editorial Trilita Ediciones ha anunciado la publicación en España de esta serie en forma de volúmenes integrales a partir de septiembre de 2014.

^[38] Semanario de historietas francés creado en 1945 por Éditions Vaillant, sociedad fundada por miembros del Front Patriotique de la Jeunesse (FPJ) y del Partido Comunista de Francia, en el que colaboraba José Cabrero Arnal. El semanario pasó a llamarse *Pif Gadget* en 1969.

^[39] Los estudios de animación belgas Belvision fueron fundados en 1955 por Raymond Leblanc, el editor de la revista *Tintin*. Muy pronto se convirtió en uno de los mayores estudios europeos. Entre sus largometrajes se cuentan *Pinocchio dans l'espace* (1965, Ray Goossens), *Astérix le Gaulois* (1967, Ray Goossens), *Astérix et Cléopâtre* (1968, René Goscinny y Albert Uderzo), *Tintin et le Temple du Soleil* (1969, Raymond Leblanc), *Lucky Luke*, rebautizado como *Daisy Town* (1971, René Goscinny y Morris), *Tintin et le lac aux requins* (1972, Raymond Leblanc), *La flûte à six schtroumpfs* (1975, Peyo), el documental *Moi, Tintin* (1976, Henri Roanne y Gérard Valet) o *Les voyages de Gulliver* (1977, Peter R. Hunt) También realizaron cortos sobre otras series importantes de la revista como *Chick Bill*, *Clifton*, *Oumpah-Pah* o *Spaghetti*.

^[40] Existe edición en castellano de esta última: *Tintín y el asunto Tornasol, la película*, a cargo de Selecta Vision (2012).

^[41] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 66

^[42] Es posible admirar los *découpages* de las cuatro primeras páginas de “Le Thermozéro” en el tomo nº 9 de *L'oeuvre intégrale de Hergé* (Casterman, 1986).

^[43] Véase, por ejemplo, el artículo *Las aventuras inacabadas de Tintin*, de Michel Frognier, en el nº 8 de la revista *iMil Rayos!* (2013), publicada por la Asociación Tintinófila de habla hispana. También puede ampliarse información sobre el tema en *El arte de Hergé, creador de Tintin Vol. 3*, de Philippe Godin (Editorial Zendera-Zairiquey, 2011), págs. 116-119.

^[44] Prólogo de *Comanche Volume 1*, integral de Éditions du Lombard, 2004, pág. VI., extraído de una entrevista a Greg realizada por Benoît Mouchart y publicada en *Michel Greg. Dialogues sans bulles* (Dargaud, 1999). Traducción de Víctor Llobet para el *Comanche Integral Vol. I* de Planeta-DeAgostini (2008).

^[45] *Alice´s Adventures in Wonderland*, de William Sterling (1973). Se estrenó en España bajo el título *Las aventuras de Alicia* en 1974.

^[46] El álbum en cuestión es *Alice au pays des merveilles*, Éditions du Lombard, 1973. El color es de Marcy, la mujer de Dany.

^[47] En ese momento, el redactor en jefe de la revista era Marcel Dehayé

^[48] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 76

^[49] Texto extraído del prólogo realizado por Jacques Pessis para el *Intégrale Bruno Brazil 1* (Éditions du Lombard, 2013), págs. 12-13. La traducción es de Fabián Rodríguez, para la versión española editada por Ponent Mon.

^[50] Entrevista realizada por Alain Lerman a Raymond Leblanc, publicada en *Histoire du journal Tintin* (Éditions Jacques Glénat, 1979), pág. 8. La traducción es del autor del artículo.

^[51] En España, sólo Ediciones Zinco consiguió publicar en 1990 uno de ellos: “Roubak, última esperanza”. Alrededor de media docena más pudieron leerse en *Mortadelo Especial*.

^[52] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 86

^[53] *Le salaire de la peur* (*El salario del miedo*, 1953) es una película de Henri-Georges Clouzot, basada en una novela de Georges Arnaud, en la que cuatro hombres son contratados por una compañía petrolífera para trasladar un cargamento de nitroglicerina hasta unas instalaciones sin el equipo necesario para que la operación sea segura. En ella, Peter van Eyck interpreta a Bimba, un holandés duro y arrogante

^[54] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 87. *L'Épervier bleu* es una serie que comenzó a publicarse en *Spirou* en 1942 hasta que tuvo problemas con la censura francesa a comienzos de la década de los cincuenta. Estaba protagonizada por Eric (cuyo alias daba nombre a la serie), su amigo irlandés Larsen y el joven hindú Sheba, al que hace referencia Greg.

^[55] *Bernard Prince* se ha publicado en España de forma irregular. Ponent Mon ha anunciado que comenzará su publicación en forma de volúmenes integrales a partir de septiembre de 2014.

^[56] Greg comentó que, en este caso, la decisión de que el pelo de Bruno Brazil fuera blanco fue de William Vance, sin que él hubiese indicado nada al respecto.

^[57] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 110

^[58] La clásica serie televisiva de la Paramount creada y producida por Bruce Geller en 1966.

^[59] Este párrafo está extraído del prólogo realizado por Jacques Pessis para el *Intégrale Bruno Brazil 1* (Éditions du Lombard, 2013), pág. 26. La traducción es de Fabián Rodríguez, para la versión española editada por Ponent Mon.

^[60] Esta serie ha tenido mejor suerte en España. Este mismo año, Ponent Mon ha publicado el tercer y último integral, por lo que se puede disfrutar completa.

^[61] *Red Ryder*, el cómic de Fred Harman fue publicado en *Junior* y *Spiro* a partir de 1939. En España, *Red Ryder* fue publicado en la revista *El Coyote*, de Clíper. Más tarde tendría su propia colección de la mano de la editorial Novaro.

^[62] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 114

^[63] Los lectores que hayan leído la versión española de la revista *Tintin* (editada por Zendera) seguramente recordarán estas series.

^[64] Existe edición en castellano: *Clifton y los duendes*, Jaimes Libros, 1970.

^[65] Joseph F. Loecxk, más conocido como Jo-el Azara (1937), es un dibujante de cómics conocido fundamentalmente por su serie *Taka Takata*, con guión de Vicq. En 1954 se convirtió en asistente de Hergé, relación que se mantuvo durante varios años, en los que colaboró en dos de su álbumes: “El asunto Tornasol” (1954) y “Las joyas de la Castafiore” (1963). También tuvo gran éxito su colaboración en la serie *Bob y Bobette*, de Willy Vandersteen (“Le loup que rit”, 1974).

^[66] *Ray 25* fue una serie para la revista *Tintin* de Carlos Giménez y Víctor Mora de la que sólo se publicó el episodio de 45 páginas “Les survivants” (“Los supervivientes”), en 1971. La razón de su existencia gira en torno a los derechos de autor de Dani Futuro. En castellano se publicó en la revista *DDT* en 1973, y desde entonces no se ha vuelto a reeditar.

^[67] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 78-79

^[68] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 78

^[69] El álbum con esta singular aventura se publicó por Nueva Frontera en 1981. En mi modesta opinión, ha soportado bastante mal el paso de los años.

^[70] *Le Lombard. L’aventure sans fin. Tome 2, 1970-1996*, de Jean-Louis Lechat. Éditions du Lombard, 1996, décima edición de 2006, pag. 14. Auclair tendría algo más éxito en *Tintin* a partir de 1973, con su siguiente serie, *Simon du fleuve*.

^[71]“Le secret des poissons rouges”.

^[72] Aidans es conocido en España sobre todo por su serie de aventuras familiares *Los Franval*.

^[73] Según el *Diccionario del Cómic Ilustrado* de Patrick Gaumer y Claude Moliterni, en su edición española de 1996 (bastante mutilada por Larousse Planeta), en mayo de 1967, Van Hamme y Cuvelier, con dos planchas de pruebas en blanco y negro, fueron a ver a Éric Losfeld, uno de los escasísimos autores de cómic para adultos de aquella época, quien, entusiasmado, dio su aprobación. Losfeld publicaría *Époxy* directamente en álbum en 1968. En España, esta obra se ha podido leer en la revista *Cimoc* (1981).

^[74] El dibujante creador de *Rahan*, serie ambientada en la prehistoria y publicada en *Pif Gadget* a partir de 1969.

^[75] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 124

^[76] Ídem.

^[77] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 128

^[78] Hay una edición española de esta historia incluida en *La balada de los Dalton* (Ediciones Kraken, 2013), pág. 30, con el título “Un amor de Jolly Jumper”.

^[79] Este párrafo está extraído del prólogo realizado por Jacques Pessis para el *Intégrale Bruno Brazil 3* (Editions du Lombard, 2013), pág. 15-16. La traducción es de Fabián Rodríguez, para la versión española editada por Ponent Mon.

^[80] *Vacaciones en el mar*. Greg acabó siendo “el especialista en personajes europeos”.

^[81] Sus títulos son *Pour le mort, signez d’une croix* (1986), *Le feu dans les têtes* (1986), *Le crime de Sainte-Anasthase* (1986), *L’enterrement d’Agathe* (1987) y *Monsieur Igor est condamné* (1987).

^[82] Prólogo de *Comanche Volume 2*, integral de Editions du Lombard, 2004, pág. XI, extraído de una entrevista a Greg realizada por Benoît Mouchart y publicada en *Michel Greg. Dialogue sans bulles* (Dargaud, 1999). Traducción de Víctor Lloret para el *Comanche Integral Vol. II* de Planeta-De Agostini (2009).

^[83] En España, Grijalbo-Mondadori editó los dos primeros álbumes de los tres que componen la serie entre 1992 y 1994.

^[84] *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, de Benoît Mouchart (*op. cit.*), pág. 132

^[85] Greg: «Tuve cuarenta y ocho años de felicidad con “Lady Greg”, Denise, mi esposa. No éramos perfectos ninguno de los dos –nadie lo es– pero ella era toda mi vida, y yo la suya».

^[86] He decidido terminar el artículo con el texto de introducción que figura en la web de Benoît Mouchart, debido a la relevancia de su libro *Michel Greg. Dialogues sans bulles*, sin cuya existencia este artículo hubiese sido infinitamente más pobre.

LAS MÁSCARAS DE TINTÍN ANTONIO ALTARRIBA



PAPERS GRISOS (1999, DE PONENT) 20, 1-VIII-2014

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 12, 1-VIII-2014

Análisis de las aventuras de Tintín desde la perspectiva de las máscaras, disfraces y atuendos utilizados por los distintos personajes de la obra cumbre de Hergé. / Analysis of the Adventures of Tintin from the perspective of the masks, costumes and outfits used by the various characters of Hergé's masterpiece.

Notas: Ensayo publicado previamente en "El loto rosa", libro publicado por De Ponent en 2007 como homenaje al centenario de Hergé, que sufrió una implacable persecución legal por parte de Moulinsart, la sociedad gestora de los derechos del autor, que finalmente obligó al editor a renunciar a las futuras reediciones del libro. El texto se acompaña con algunas de las ilustraciones de Ricard Castells y Javier Hernández Landazábal que se incluyeron en dicha obra.

Historieta franco-belga/ French-Belgian Comics

LAS MÁSCARAS DE TINTÍN

El atuendo del héroe

La máscara desempeña un papel primordial en la historieta. Para muchos personajes constituye un rasgo esencial, definitorio tanto física como psicológicamente. En algunas ocasiones funciona como indicio de una clandestinidad provisional, en cuyo caso el personaje se la quita y se la pone en función de las circunstancias, en otras se presenta como rasgo definitivo, formando parte de su fisonomía, incluso totalmente integrada en su anatomía. Adherida al rostro o extendiéndose cual vistoso uniforme por todo el cuerpo, sirve de proclama visual de sus poderes o de realce erótico de su musculatura. La máscara puede obedecer a un diseño sencillo, sobrio antifaz que se limita a sombrear el contorno de los ojos, o, por el contrario, exhibir las formas y colores más delirantes. En todo caso, su peso gráfico es tal que se convierte en signo distintivo, provocando un efecto paradójico pues, lejos de contribuir a la ocultación, permite la identificación. Spirit, Batman, Felina, el Guerrero del Antifaz, el Fantasma y muchos otros nos plantan cara –o máscara–, misteriosos y al mismo tiempo reconocibles. A menudo ignoramos su identidad y los secretos que la rodean, pero sabemos que se trata de nuestro héroe porque porta su máscara, espléndida o sombría, aterradorizada o atractiva, pero siempre característica. Nada más personal que la negación de la personalidad.



Cuadro de Javier Hernández Landazábal titulado "La comunión del Grumete Haddock" (1995).

Pero la máscara no es sólo esa parte del uniforme del héroe que lo esconde identificándolo o, mejor, lo identifica escondiéndolo. Tampoco estamos ante un mero adorno gráfico destinado a demostrar la creatividad del dibujante. La máscara incide en la intriga y condiciona su desarrollo. El hecho de que un personaje se sirva, circunstancial o permanentemente, de una máscara implica una dinámica de desdoblamientos de gran potencial narrativo. ¿Cómo se las arregla el protagonista para diferenciar sus personalidades? ¿Cómo se explica su tendencia al travestismo? ¿Qué trauma del pasado o qué proyecto de futuro justifica su pertinaz anonimato? ¿Logrará mantener a los seres queridos al margen de su secreto...? Fuente inagotable de confusiones, suplantaciones, situaciones humorísticas o desarrollos trágicos, base para explicaciones psicológicas con tintes esquizoides, prueba de exhibicionismo más o menos enfermizo o drama de la imposible coincidencia, la máscara ofrece numerosas y muy ricas posibilidades narrativas.

Habría que recordar además que la máscara, el disfraz, el camuflaje y las falsas apariencias en general poseen una especial relevancia en el terreno de la confrontación maniquea en la que transcurren buena parte de las historietas. Los malos se ven obligados a simular constantemente para encubrir la naturaleza ilegal de sus actividades. El traficante deberá ocultar su mercancía bajo un inocuo envoltorio, el ladrón tendrá que encontrar el más inverosímil escondite para su botín, el asesino hará desaparecer a la víctima sin levantar sospechas, todos necesitan pasar desapercibidos ante la vigilante mirada de las fuerzas del bien... Y para llevar a cabo esta ocultación masiva de actividades e identidades habrá que poner a punto toda suerte de espacios trucados donde disimuladas trampillas, pasadizos secretos y húmedos subterráneos quedarán camuflados bajo un paisaje en principio impecable. Es el reino de la máscara en todo su esplendor. Allí las cosas no son lo que parecen porque han sido convenientemente maquilladas. Y el héroe, en medio de ese mundo tramposo, debe mantenerse avizor pero también subrepticio. A fin de cuentas –no lo olvidemos– su objetivo es desenmascarar al criminal.

Podría pensarse que la máscara y sus múltiples avatares no aportan una perspectiva especialmente rentable para analizar las aventuras de Tintín. Al fin y al cabo se trata de una obra en la que la nitidez del trazo, la definición de los contornos, la claridad de la línea y, en definitiva, la transparencia parecen imponerse como rasgos dominantes. Tintín, de hecho, ha sido definido como el personaje-signo cuya fisonomía, sencilla hasta rozar la inexpresividad, permite un reconocimiento fácil. Ese rostro, formado por un círculo que se abre en un característico tupé, resulta identificable a primera vista y podría pensarse que es inasequible al disfraz. Nada más falso^[1].

El apego de Tintín por su atuendo también parece en principio incuestionable. Como buena parte de los personajes de historieta, se presenta fijado en una vestimenta que se convierte por su durabilidad en una especie de uniforme, casi una segunda piel. Los bombachos son la prenda que de manera más decidida le define. El jersey azul aparece relativamente tarde, al final de *El secreto del unicornio*, y nunca alcanzará la popularidad y la función caracterizadora de los pantalones. Sabemos la enorme repercusión que tuvo la sustitución de los bombachos por los vaqueros en *Tintín y los pícaros*. Producto de una época en la que simbolizaban el espíritu deportivo y aventurero, han permanecido ajustados a la cintura de nuestro personaje de manera anacrónica hasta convertirse, ellos también, en signo. Los bombachos son Tintín, como lo es su rostro redondo o su hopo.



Versión de Ricard Castells de una viñeta de *La estrella misteriosa*.

Pero no debe interpretarse su persistencia en el vestuario como un rechazo a otra ropa o a la ropa de los otros. Al contrario. De hecho, basta leer cualquiera de sus aventuras para comprobar que, a la primera de cambio, Tintín se cambia. En cuanto llega a un nuevo país, adopta su traje típico. Es algo así como un reflejo mimético que muestra no sólo su voluntad de integración, sino también la necesidad de ser eficaz sobre el terreno. Tintín no es un turista cualquiera, sino un aventurero con una misión concreta que le obliga a adoptar los hábitos, incluidos los indumentarios, de sus anfitriones. La primera de sus aventuras, *Tintín en el país de los sóviets*, resulta ya muy significativa al respecto. En cuanto sale de Bruselas, y por culpa de una serie de incidentes, su espantoso traje a cuadros empieza a romperse, no le queda más remedio que ir procurándose la vestimenta según las circunstancias y las costumbres del entorno. Así lo veremos vestido de soldado alemán en Berlín y más adelante de representante de los sóviets, de soldado ruso, de cosaco, de piloto de aviones e incluso de bloque de hielo... Hasta trece avatares de la máscara van a afectar la figura de Tintín en un álbum en el que los distintos trajes típicos constituirán algo así como su atavío oficial. La mejor prueba de la importancia de esta sumisión al guardarropa del país visitado la proporciona una anécdota que se sitúa hacia el final de la aventura. Cuando se encuentra en Berlín a punto de emprender el viaje de regreso a Bruselas, Tintín se da cuenta de que ya no lleva el traje típico ruso. Entonces baja precipitadamente del coche y compra uno. Su retorno debe revestir visos convenientes o, mejor dicho, verosímiles. ¿Quién iba a creer sus extraordinarias aventuras en el país de los sóviets si las narrara compuesto como un occidental cualquiera?

Y en las aventuras siguientes las cosas suceden de forma similar. Veremos, por ejemplo, a Tintín vestido de cazador –con casco colonial y pantalones cortos– en el Congo, de *cowboy* durante su estancia en América, con traje de chino en *El loto azul*, con el tocado árabe de los hombres del desierto en *Los cigarros del faraón*, con la falda y la gorra escocesas en *La isla negra* y, puesto que la revolución y los golpes de Estado se presentan casi como actividades folclóricas del país, de oficial del ejército de San Teodoros en *La oreja rota*. Pero, evidentemente, todos esos atuendos no son sino adopciones de trámite, y en cuanto la aventura llega a su fin, Tintín recupera sus bombachos. Se diría que para que el vaivén indumentario alcance todo su efecto debe partir de una vestimenta muy definida. De esa manera el contraste se hace más marcado y el hecho de cambiarse deviene acontecimiento.

Avanzo enmascarado

Esta tendencia tintinesca al travestismo no implica, en sentido estricto, la adopción de la máscara. Ciertamente recubre el cuerpo con toda suerte de hábitos permitiendo una diversidad escenográfica siempre gratificante en un medio visual como la historieta. Además, consigue que el héroe se funda con el paisaje y, sobre todo, con el paisanaje. En este sentido podría hablarse de una operación más de camuflaje que de enmascaramiento. Se trata de acepciones a todas luces vecinas, pero el hecho de enmascarse responde a motivaciones distintas, en cierta medida más aviesas, de las que llevan a adoptar el traje típico de un país. El camuflaje surge de una pulsión camaleónica que busca la integración y la operatividad en la zona. El enmascaramiento, por el contrario, obedece a una estrategia de ataque o de defensa. La máscara se concibe en función de una situación generalmente arriesgada, se prepara con los elementos precarios o sofisticados de los que el personaje dispone en el momento y persigue un fin muy concreto. Hay intención de engañar, de ofrecer lo uno por lo otro. A diferencia del camuflaje, que surge de un espíritu colaborador, la máscara surge de un espíritu engañador.

Tintín se revestirá de máscaras con notable maestría. Nunca lo vemos en el trance de maquillarse o de confeccionar las piezas de su máscara. El lector sólo es testigo de los sorprendentes resultados, participando así, durante unas cuantas viñetas, de la misma incertidumbre que las víctimas del artificio. ¿Es él o no es él? A veces llegamos a preguntarnos cómo se las ha arreglado en tan poco tiempo –en general, las mutaciones de Tintín son muy rápidas– para procurarse las gafas, la peluca o el uniforme que le sientan como un guante y han producido el milagro de la perfecta transformación. De momento no tenemos acceso a los secretos de su arte. Sólo después nos será revelado el sencillo pero ingenioso bricolaje. Una vez que la máscara ha producido los efectos deseados, se nos muestra el montaje –o más bien el desmontaje– en todos sus detalles. Contemplamos entonces el secreto de esa falsa barriga, de esa barba o de ese peinado, prueba, más que del travestismo de Tintín, de la maestría de Hergé. Porque no podemos olvidar que someter una figura al proceso de enmascaramiento supone cierta dosis de virtuosismo gráfico. Hay que encastrar sobre un patrón de base, sobre una silueta siempre idéntica, las piezas de un disfraz al mismo tiempo inesperado y verosímil. Se trata, en definitiva, de declinar el personaje en la amplia escala de sus posibilidades formales.



Cuadro de Javier Hernández Landazábal titulado "Europa, voyeur de Oriente" (1991).

La cara y el cuerpo de Tintín cumplen un papel esencial en la eficacia de sus máscaras. La neutralidad fisonómica a la que ya hemos aludido, la ambigüedad de su anatomía adolescente, permiten una fácil adaptación a un catálogo casi infinito de personajes. Lo veremos así adoptar el aspecto de un hombre gordo o de uno flaco, de un viejo o de un chaval, de un militar disciplinado o de un loco, de un gánster sin escrúpulos o de una encantadora damisela... En la medida en la que su aspecto resulta anodino, sin rasgos ni marcas específicas, puede convertirse en todo el mundo. Y nada mejor que un buen disfraz para evadirse de prisión, despistar al perseguidor, acceder a un recinto fuertemente vigilado, pasar desapercibido entre el enemigo, abandonar una ciudad sitiada, transmitir una falsa información al bando rival, escuchar sin levantar sospechas... La frecuencia y la relevancia de este recurso muestran que se trata de una situación dramática esencial en la serie. La máscara es la gran baza de Tintín, clave fundamental de su éxito. Casi podría decirse que a cada peligro corresponde la máscara que permite superarlo.

Resultaría complejo y sin duda aburrido enumerar los diferentes usos de la máscara en la serie. Hemos contabilizado un total de cincuenta y dos Tintines travestidos en los veintitrés álbumes que componen la serie. Algunos tienen una función resolutive o, al menos, hacen avanzar la intriga, otros juegan un papel más secundario. En todo caso, su peso resulta decisivo en el conjunto de la obra, sobre todo si se tiene en cuenta su desarrollo en varias viñetas y las intrigas derivadas. La utilización de la máscara funciona, pues, como elemento recurrente que, al final, no engaña al lector. Conocemos la debilidad de nuestro personaje por el disfraz y recorremos las viñetas al acecho de ese Tintín que puede andar oculto bajo las vestiduras más insospechadas. Y Hergé es consciente de ello. De hecho, juega a menudo con nosotros decepcionando nuestras expectativas. En distintos episodios dibuja lo que podríamos denominar 'falsas máscaras'. Es el caso del hombrecillo barbudo que se introduce en el fumadero de opio de *El loto azul*. Por su aspecto estamos convencidos de que es uno de los múltiples embozos de Tintín; sus enemigos también lo creen así e intentan desenmascararlo, descubriendo con estupor que se trata de un verdadero fumador de opio. Pero la más notoria de las 'falsas máscaras' se encuentra en *La oreja rota*. A bordo del *Ciudad de Lyon*, Alonso Pérez y Ramón, los malhechores que buscan el fetiche arumbaya, creen adivinar la presencia de Tintín tras la estrafalaria silueta de varios pasajeros. Compartimos sus sospechas y estamos convencidos de que se esconde bajo el aspecto de un orondo turista con perilla o de un anciano cheposo. Para sorpresa de los delincuentes y también nuestra, descubrimos que no es ninguno de ellos, sino el criado negro que servía las bebidas. Hay que confesar en nuestro descargo que es uno de los disfraces más logrados de Tintín.

Pero Tintín no es el único personaje con inclinaciones por el travestismo. A Hernández y Fernández también les encanta. Al igual que Tintín, parecen haber entendido que, para visitar un país, sobre todo cuando se lleva a cabo una misión secreta, más vale pasar desapercibido y adoptar la indumentaria autóctona. Pero ahí donde Tintín triunfa, ellos fracasan. Víctimas del estereotipo, sus ropajes, lejos de procurarles el deseado anonimato, les ponen en evidencia. Siempre desfasados con respecto a las modas dominantes, son precisamente sus camuflajes los que los hacen identificables. Utilizan trajes extraídos de un imaginario anacrónico que les colocan en situaciones ridículas de las que nunca son conscientes. Porque ninguno de estos fracasos cuestiona su inquebrantable confianza en sus habilidades transformistas. Así que caen en el mismo error una y otra vez. Recordemos la muy citada viñeta de *El loto azul* donde les vemos seguidos por una multitud de chinos que se burlan de su disfraz. Y también podemos contemplarlos en chilaba en *El cangrejo de las pinzas de oro*, ataviados cual marineros de agua dulce –según la terminología haddockiana– en *El tesoro de Rackham el Rojo* y en *Tintín en el país del oro negro*. Los descubrimos con traje típico griego en *Objetivo: la Luna* y vestidos de suizos en *El asunto Tornasol...* Siempre con idénticos y divertidos resultados. Sólo en *Los cigarros del faraón* las relaciones de Hernández y Fernández con los disfraces parecen más satisfactorias o, al menos, resultan más eficaces. Vestidos de mujeres árabes consiguen liberar a Tintín. Pero no olvidemos que es el álbum de su primera aparición y los personajes aún no se hallan asentados en su humorístico papel.

La entidad gemelar que les afecta desde el bombín hasta el bastón, el indistinguible parecido que marca el ritmo de sus movimientos y de su lenguaje, parece exigir la irrupción del rasgo distintivo, la ruptura por uno u otro medio de esa identidad desdoblada. Quizá por ello parezcan destinados a una mutación constante y siempre accidentada. Es como si, para compensar la repetición gráfica que los constituye, el dibujante sometiera sus anatomías a constantes alteraciones, iguales entre sí pero ajenos al entorno, totalmente extemporáneos. Así, Hernández y Fernández son carne de chichones, desgarrros, escayolas, moratones, ennegrecimientos y toda suerte de transformaciones que no son sino desarrollos catastróficos –alteraciones accidentales o metamorfosis precarias– de una simetría esencial. Encontramos la prueba fundamental de esta condena a mutación perpetua en *Tintín en el país del oro negro*, un álbum donde, después de la ingestión de las píldoras utilizadas para el sabotaje del petróleo, les crece el pelo de manera incontrolada, fenómeno que se repite en *Aterrizaje en la Luna*. Como peleles arrastrados por el delirio gráfico, la pareja de detectives, siempre idénticos, cambian de aspecto en cada viñeta. Sus siluetas son la sede de una inestable duplicidad.



Versión de una viñeta de la página 59 de *El tesoro de Rackham el Rojo*, por Ricard Castells.

El resto de los personajes parece menos sensible al arte de la máscara. Ciertamente, el capitán Haddock, en la medida en que acompaña a Tintín, deberá compartir disfraces con él. Así, le veremos disfrazado de mujer árabe para salir de la ciudad de Wadesdah en *Stock de coque* o como extraño enviado del coronel Sponz en *El asunto Tornasol*. Por lo demás, no parece demasiado proclive al disfraz. Una vez que se convierte en propietario de Moulinsart, adopta la vestimenta aristocrática del castellano, monóculo incluido, en *Las siete bolas de cristal*. También exhibe un guardarropa distinguido en *El asunto Tornasol* o en *Las joyas de la Castafiore*... Y eso es prácticamente todo. Las demás máscaras son fruto del azar y le caen literalmente del cielo, como la cabeza de vaca que le hace montar un escándalo en *Las siete bolas de cristal*. O las que adopta con la clara intención de provocar la risa –soldado de la guardia real británica o fantasma– y hacer reaccionar a un Tornasol que ha caído en el mutismo en *Objetivo: la Luna*.

El profesor Tornasol es, sin duda, el personaje más estable en lo que a indumentaria se refiere. Fiel a su uniforme de científico, sólo cambia de ropa cuando sus funciones lo exigen. Por ello lo vemos a veces en mono de trabajo, sobre todo en ese episodio del que es protagonista indiscutible, *Objetivo: la Luna*. ¿Y qué decir de Bianca Castafiore sino que ya posee como *prima donna* un disfraz oficial? En escena, uno de los espacios donde aparece más a menudo, es la Margarita –otra casta flor– del *Fausto* de Gounod, la única ópera que le vemos interpretar con irritante insistencia, y como tal va vestida en numerosas viñetas.

Y no podemos olvidar a Milú. Su naturaleza animal lo sitúa en una posición diferente al resto de los personajes. La adopción de cualquier tipo de indumentaria refuerza su antropomorfización y provoca, sólo por este medio, un efecto risible. Así sucede en *Objetivo: la Luna*, donde se pasea primero en mono antirradiactivo y posteriormente con un traje de astronauta. O en *Las siete bolas de cristal*, donde le cae encima un yelmo que lo transforma en una especie de monstruo grotesco con cuerpo de perro y cabeza de guerrero medieval. Comparte con su amo la sábana que les hace aparecer como fantasmas a los ojos de sus enemigos en *Tintín en el país de los soviets*. Se cubre con la piel de la serpiente que acaba de tragárselo en *Tintín en el Congo*. Podría, por lo tanto, afirmarse que para Milú la máscara o bien viene impuesta por los humanos o bien es fruto del azar. En una sola ocasión toma la iniciativa y, siguiendo su propio plan, se disfraza de tigre para liberar a Tintín de la prisión. Pero este episodio aparece en el primer álbum, *Tintín en el país de los soviets*, donde Milú adopta comportamientos tan excesivamente humanos que Hergé se verá obligado a matizarlos en los álbumes posteriores.

La máscara de los enemigos

Tintín y los suyos no son los únicos en utilizar máscaras. Sus enemigos recurren al mismo procedimiento. Naturalmente, con menor éxito que nuestro héroe. Los malos, como todo el mundo sabe, tienen muchas cosas que ocultar. La primera de ellas, la identidad. Por eso se presentan a menudo con el rostro cubierto. Los gánsteres de *Tintín en América* aparecen embozados con pañuelos negros; los conspiradores de *Los cigarros del faraón*, cubiertos por una inquietante capucha; los conjurados de *La oreja rota* llevan antifaz y sombrero mejicano; el intruso sorprendido en el laboratorio del profesor Tornasol en *El asunto Tornasol* también porta antifaz... Y no sólo camuflan su identidad, sino que a veces se disfrazan. Así descubrimos a un agente soviético bajo el aspecto de un mendigo en *Tintín en el país de los soviets* o a un traficante bajo la sotana de un misionero en *Tintín en el Congo*... Suelen adoptar un aspecto tranquilizador para ganar la confianza de Tintín y sorprenderle, pero también pueden presentar un rostro feroz, como el mago de *Tintín en el Congo*, encubierto bajo una terrible máscara de leopardo. En todo caso, para esconderse de Tintín, para engañarle o para atacarle más fácilmente, la máscara constituye una de las más eficaces estrategias.



Cuadro de Javier Hernández Landazábal titulado "Historia póstuma de una nécora" (1991).

Las actividades de estos malvados exigen la puesta en práctica de sofisticadas técnicas de camuflaje. Por ello, el decorado de las aventuras de Tintín parece trucado con tanta frecuencia. Los contenedores de galletas, caramelos o paraguas dan cobertura al comercio de armas en *Los cigarros del faraón*. El embalaje de un servicio de mesa sirve para disimular el cuerpo de Tintín que acaba de ser secuestrado ante las mismísimas narices del capitán Haddock en *El secreto del unicornio*. Y, tras la lectura de *El cangrejo de las pinzas de oro*, nadie ignora que una lata de cangrejo nunca contiene sabrosa carne de crustáceo, sino opio. La capacidad manipuladora de los oponentes de Tintín no tiene límites. Subvierten las relaciones entre continente y contenido para garantizar el tráfico de productos ilegales, pero también para otros fines inconfesables. Una cámara fotográfica puede ocultar una pistola (*El loto azul*) o un dispositivo capaz de catapultar el cetro de Ottokar a través de una ventana. Aunque los objetos escondidos no siempre dan sorpresas desagradables. No olvidemos que un globo terráqueo esculpido en piedra contiene el tesoro de Rackham el Rojo... Y, si nos referimos a las múltiples máscaras que siembran de dudas el camino de nuestro aventurero, no podemos pasar por alto los pasadizos secretos. Las entradas de esos subterráneos –refugios de delincuentes, accesos a lo más recóndito del enigma o vías de fuga de última hora– deben estar disimuladas de tal forma que resulten difíciles de encontrar: una palmera en *Los cigarros del faraón*, un tonel en *El cangrejo de las pinzas de oro*, una cascada en *El templo del sol*, una chimenea en *Tintín en el país del oro negro* o una gran cabeza de piedra con los rasgos de un cosmonauta extraterrestre en *Vuelo 714 para Sidney*.

Así pues, los efectos transformadores de la máscara afectan no sólo a los personajes sino a todo el espacio figurativo, impregnando el relato de una turbadora incertidumbre. Gracias a ello, la figuración adquiere una especie de espesor. Es como si la conformaran una serie de capas superpuestas, siendo la más superficial, la que se presenta a primera vista, una mera apariencia que hay que desenmascarar. El lector de Tintín debe estar siempre alerta. Sabe que las apariencias suelen ser engañosas. Como hemos visto, un personaje puede ocultar otro y un decorado puede contener otro. Así que el lector, receloso, recorre las viñetas con una mirada atenta, intentando desvelar las múltiples trampas del dibujo. Aquí, más que nunca, leer equivale a descubrir.

Pero la ocultación no concierne sólo a las imágenes. También el lenguaje se presenta sometido a diversas formas de camuflaje. Por ejemplo, en los mensajes codificados o en los documentos deteriorados... Entonces hay que descifrar, bajo las falsas o precarias apariencias del escrito, su verdadero sentido. De la misma forma que la máscara impide la identificación de las figuras, la codificación impide la interpretación de las palabras. Afrontamos así las diferentes máscaras del signo lingüístico. *El loto azul* comienza con un mensaje cifrado que Tintín recibe en su receptor de onda corta. En *La oreja rota*, la matrícula del coche que casi atropella a Tintín ha de leerse al revés si se quiere identificar la dirección de los culpables. En *La isla negra*, Tintín encuentra en la cazadora de un piloto unos trozos de papel que, convenientemente juntados, le permitirán descubrir la posición de los faros de aterrizaje utilizados por la red de falsificadores de moneda. ¿Y qué decir de *El secreto del unicornio*? El álbum no cuenta sino las peripecias necesarias para lograr la superposición de los tres pergaminos que contienen las coordenadas del lugar donde se encuentra enterrado el tesoro de Rackham el Rojo. En *Stock de coque*, Rastapopoulos consulta un libro de claves para descifrar ante nosotros el contenido del mensaje que acaba de recibir...



Versión de una viñeta de la página 40 de *El tesoro de Rackham el Rojo*, por Ricard Castells.

Pero la historieta, como todo aficionado sabe, es una forma de expresión donde prima la oralidad. Por eso las máscaras del lenguaje se dejarán sentir especialmente en los discursos hablados. La tecnología permite grabar voces y sonidos y, por medio de un simple fonógrafo o de un magnetófono, hacernos creer en la presencia de alguien o, peor aún, poner en boca de un personaje palabras que nunca ha pronunciado. Tintín conoce las posibilidades manipuladoras del sonido desde el principio de la serie, un periodo en que los aparatos electrónicos presentan un aspecto primitivo. En *Tintín en el país de los soviets*, nuestro protagonista se halla encerrado en una cabaña preparada para torturar a los disidentes del régimen. Uno de los suplicios es una voz ubicua y fantasmal que insulta al cautivo. Tintín no se deja intimidar y descubre bajo el suelo de la cabaña el origen de todas las amenazas: un fonógrafo. Más de treinta años y veinte álbumes después, Hergé recuperará la misma idea para explicar las falsas gamas de Wagner en *Las joyas de la Castafiore*. Aquí se trata de un magnetófono, pero el principio sigue siendo el mismo. El sonido grabado lleva a creer en una presencia en realidad inexistente.

Pero a veces el truco de la falsa voz no pasa por tan complejas tecnologías. Basta con ser ventrílocuo para provocar toda una serie de efectos trucados. Como Ridgewell, que en *La oreja rota* hace hablar al tótem de los bíbaros y provoca el pánico entre los miembros de la tribu. Sin embargo, el instrumento de confusión sonora más característico de la serie es, sin lugar a dudas, el loro. Se trata, a todas luces, de la reencarnación emplumada y coloreada de la palabra enmascarada. *Tintín en el Congo*, el álbum más 'bestial' de la serie, ofrece en sus primeras viñetas un modelo de funcionamiento retomado con insistencia en los siguientes. Una voz anuncia el próximo naufragio del barco que se dirige hacia el Congo. Milú, asustado, se prepara para abandonar el navío... Falsa alarma. Se trata de un loro. En las primeras páginas de *La oreja rota*, el loro del falsificador Baltasar será el responsable de toda una serie de malentendidos. *El tesoro de Rackham el Rojo* es el álbum donde se revela la familiaridad del capitán Haddock con los loros. De generación en generación, las aves se han transmitido el vocabulario altamente expresivo del caballero de Hadoque, antepasado del capitán y náufrago en esa isla del tesoro. Tres siglos después, los loros todavía repiten sus palabrotas, probando así que constituyen un patrimonio familiar exclusivo y característico. Y no podemos cerrar el capítulo de los loros sin mencionar a Coco, el incomparable regalo de la Castafiore al capitán Haddock en *Las joyas de la Castafiore*. Más allá de los numerosos gags puntuales, Coco sirve para demostrar la posibilidad de una transferencia –aunque sólo sea lingüística– entre Haddock y la Castafiore, personajes más cercanos de lo que ellos mismos creen, las dos grandes voces de la serie.

El descubrimiento

Así pues, la máscara sirve, más que para complicar la intriga, para construirla. Podría incluso afirmarse que la tarea de los oponentes consiste en esconder, simular, disfrazar, en definitiva en cubrir(se) de máscaras. Así es como intentan mantener el anonimato, evitar que los reconozcan, ocultar sus crímenes, confundir las pistas, dar una apariencia inofensiva a sus infames tráficos, preparar trampas o codificar la información concerniente a sus actividades. La máscara es, en suma, el obstáculo. Pero la máscara sirve también para resolver la intriga, veneno y antídoto al mismo tiempo. Frente a estos camaleónicos malhechores se encuentra Tintín. Y, como bien sabemos, él es el verdadero maestro de la máscara. Combate a sus enemigos con sus propias armas: camuflaje, travestismo, simulación... De hecho, en la serie no existe diferencia entre los medios utilizados por los buenos y por los malos. Todos hacen trampas. Sólo los fines marcan la diferencia. La máscara puede estar al servicio del bien o del mal. La línea que traza la frontera entre unos y otros viene de las relaciones que mantienen con su máscara. Si al final Tintín acaba triunfando, es porque se enmascara más y mejor que sus rivales y porque consigue desenmascarar sin ser desenmascarado. En esa confrontación de máscara contra máscara que se libra en el interior del relato, los malos están condenados a ser desvelados por la clara luz de la justicia.



Cuadro de Javier Hernández Landazábal titulado "Hergé es su dios y Tintín su profeta" (1990).

Pero la relación con la máscara no sólo permite distinguir a los buenos de los malos. La máscara puede ser descubierta al primer golpe de vista, en cuyo caso nos encontramos no ante la máscara de los malos sino ante una mala máscara. De factura burda, fácilmente reconocible y casi siempre ridícula, no es producto de la astucia, sino de la ignorancia o de la casualidad. En tales ocasiones, la máscara es mascarada y cumple un papel secundario en la intriga. No complica la acción, no la hace avanzar. Funciona como gag complementario que introduce algo de humor en la tensión de la aventura. Salvo Tintín y sus adversarios, los demás personajes –los F- Hernández, el capitán, Milú...– quedan adscritos y en cierta medida definidos por este tipo de máscaras. De hecho, la relación que cada uno mantiene con la máscara permite establecer una clasificación de los personajes situándolos del lado de la resolución, del lado del obstáculo o del lado del ridículo. Nos encontramos, por lo tanto, ante una función clave, puesto que no sólo determina los engranajes del relato y caracteriza a los personajes, sino que alimenta las dos fuentes que irrigan la serie: la aventura y el humor.

Aquí no se agotan los avatares de la máscara en las aventuras de Tintín. Aún no hemos hablado de las máscaras que se presentan como simulacros. No ocultan, simplemente aparecen como presencia inquietante, remedo de peligro cuyo carácter facticio se descubrirá más adelante. En la penumbra del pasadizo que lleva al templo del sol, Tintín se encuentra frente a un rostro de expresión fiera que lo mira fijamente. Intenta escabullirse hablándole amablemente. No hay respuesta. Tarda un tiempo en entender que se trata de una máscara inca. Y en el Tíbet se reproduce una situación similar. Haddock se despierta en el monasterio de los lamas. Ante él y para su espanto, una figura amenazante enarbola un puñal. No es más que una estatua. Apenas recuperado de la impresión, el capitán se asoma a la ventana. Una cara horrible lo mira fijamente. Sólo es una cometa tibetana. Y también podríamos incluir en esta categoría el submarino inventado por Tornasol en *El tesoro de Rackham el Rojo*. Su aspecto de tiburón confunde a los miembros de la expedición que le disparan como si de un peligroso escualo se tratara.

Y al menos deberíamos mencionar ese mundo donde la máscara impone por completo sus leyes: el mundo de los sueños. Es bien conocida la relevancia de los sueños en la obra de Hergé y, sin entrar en las claves psicoanalíticas que los explican, una evidencia salta a la vista, los personajes siempre adoptan aspectos inusitados o exhiben extraños atavíos. Si se quiere ver a nuestro héroe transformado en botella de vino de Borgoña, no hay más que consultar la pesadilla de Tintín en *El cangrejo de las pinzas de oro*. Y en *El templo del sol* otro sueño de Tintín nos permite contemplar al capitán Haddock en traje de inca. En cuanto al profesor Tornasol, aparece como un niño vestido de marinero en *Tintín en el Tíbet*. Y aún podríamos seguir con otros ejemplos...

Más de ciento setenta avatares de la máscara –exactamente ciento setenta y tres– pueblan las aventuras de Tintín y crean en la serie una tensión trufada de acechos, sorpresas, desvelaciones, desciframientos, desconfianzas, confusiones y, por supuesto, carcajadas. No obstante, todos los álbumes no recurren a ella de la misma manera y en idéntica proporción. En *La estrella misteriosa*, por ejemplo, no aparece ninguna. Al contrario, en los primeros títulos, sobre todo de *Tintín en el país de los soviets* a *La oreja rota*, proliferan. En este sentido, podríamos pensar que se trata de un recurso fácil, propio de principiante, y que con la experiencia ha sido sustituido por otras formas más sutiles de dinamización del relato. Pero se trata de una falsa impresión porque, aunque la frecuencia disminuya, la máscara sigue ahí, quizá menos evidente, pero igual de importante y siempre trabajando la trama en profundidad. Por lo tanto, más que de recurso fácil, habría que hablar de recurso fundador de la narración hergeana que encontrará mayor y, sobre todo mejor, desarrollo en el futuro.



Versión de una viñeta de la página 12 de *Los cigarros del faraón*, por Ricard Castells.

Hay que reconocer que en el primer álbum, *Tintín en el país de los soviets*, el recurso a la máscara casi se hace excesivo. Las diecinueve ocurrencias contabilizadas –trece de ellas protagonizadas por Tintín– hacen que cada diez páginas se desencadene una situación dramática provocada por una máscara. Pero la cantidad no es lo más significativo. Todo el álbum se sitúa bajo el signo de la máscara. No olvidemos que la obra está inspirada en el libro de Joseph Douillet *Moscú sin velos*. Se trata de desvelar la miserable realidad ocultada tras la utopía comunista. Y a ello se consagra Hergé a lo largo de todo el álbum. Las viñetas que nos muestran cómo las fábricas no son sino fachadas tras las que se encienden fogatas y se agita chatarra para convencer a los visitantes del milagro de la industrialización soviética resumen la tesis del libro: Rusia no es más que una inmensa máscara.

Los cigarros del faraón se sitúa igualmente bajo el principio de la ocultación. El signo de Kih-Oskh, omnipresente en todo el episodio, coloca al lector en la posición del descifrador ¿De qué se trata? ¿Del logotipo de una marca de cigarros? ¿De un jeroglífico del antiguo Egipto? ¿Del símbolo de una peligrosa secta? ¿O, como algunos han creído ver, del retrato diagramatizado de Tintín? Y ello sin olvidar la famosa secuencia de los encapuchados que permite el desenlace de la historia y que juega a fondo con las ambivalencias propias de la máscara. *La oreja rota* también ofrece una historia fuertemente dependiente de los resortes propios de la máscara. La intriga se construye a partir de esa oreja rota que permite distinguir al auténtico fetiche arumbaya de la réplica por la que ha sido sustituido. Estamos ante una búsqueda de lo verdadero ocultado por lo falso. Se trata una vez más de desenmascarar. Y en cuanto el detalle que permite reconocer al verdadero fetiche del falso se divulga, Baltasar, el falsificador, se encarga de saturar el mercado de fetiches con la oreja rota. La máscara se apodera del mundo.

En *El cetro de Ottokar* se encuentran sólo dos situaciones marcadas por la máscara, pero una de ellas contiene la clave de todo el enigma. El profesor Alambique tiene un hermano gemelo. Él ha sido quien ha robado el cetro después de secuestrar a su hermano y haberlo despojado de sus papeles. La gemelidad es tratada aquí como la máscara perfecta. Porque ¿cómo distinguir al verdadero del falso cuando ambos son absolutamente idénticos? Y en *El cangrejo de las pinzas de oro* la clave de la intriga reside, como ya se ha dicho, en descubrir que detrás del cangrejo se esconde el opio. Y en *El secreto del unicornio* se trata de entender que el caballero de Hadoque es el capitán Haddock. La viñeta en la que el retrato del antepasado coincide a la perfección con la cabeza del heredero empotrada en el lienzo resulta extremadamente significativa. El marinero borracho que gobernaba el *Karaboudjan* adquiere la identidad del héroe noble, vasallo ejemplar de Luis XIV. Haddock se redime ante nuestros ojos y recupera una honorabilidad a través de la cual seguirán aflorando, no obstante, las pulsiones, diluidas en el gag humorístico, del alcohólico.



Versión de una viñeta de la página 6 de *El secreto del unicornio*, por Ricard Castells.

Tintín en el país del oro negro es el álbum de la máscara delirante. No sólo Hernández y Fernández nos presentan un recital de mutaciones a cada cual más extravagante sino que el desierto, fuente permanente de espejismos, nos mantiene constantemente en la duda ¿Dónde estoy? ¿En el espacio ilusorio de mis deseos, es decir en el dominio de la máscara, o en pleno desierto? En *Stock de coque*, el episodio central transcurre a bordo del *Sherezade*, donde se celebra un baile de disfraces presidido por el marqués de Gorgonzola, que no es otro que Rastapopoulos, travestido para la ocasión en diablo del *Fausto* de Gounod. ¿Y *Las joyas de la Castafiore* no constituye una gran mascarada donde los falsos indicios de la aventura se encargan de esconder la ausencia de amenazas, en definitiva la vida cotidiana en su aburrimiento más insustancial? El último álbum de la serie, *Tintín y los pícaros*, reserva también un espacio revelador a la máscara. El golpe de estado contra Tapioca y la toma del poder por el general Alcázar se llevan a cabo gracias al disfraz. Aprovechándose del carnaval, los pícaros se visten con la indumentaria de los Alegres Turlurones diseñada por Serafín Latón. Y no conocemos la versión definitiva de *Tintín y el arte Alfa*, pero la intriga gira en torno a las falsificaciones artísticas. En definitiva, otra inmersión en las falsas apariencias.

La primera conclusión que podemos extraer de la insistente presencia de la máscara sería tan sencilla como que en las aventuras de Tintín la inteligencia juega un papel más decisivo que la fuerza. Las confrontaciones físicas existen, pero obedecen normalmente a la iniciativa de los malos. Cuando Tintín se decide a pasar a la acción, es casi siempre como consecuencia, en cierta medida remate, de su trabajo de desenmascaramiento. Una vez identificados los culpables, hay que neutralizarlos. Pero las peleas se desarrollan en general en tono humorístico, en todo caso nunca son crueles: es como si tuvieran una importancia secundaria, porque la acción auténticamente resolutoria se ha producido ya gracias a las dotes interpretativas de Tintín. De hecho, resulta curioso constatar cómo las amenazas son vividas de manera angustiosa mientras sus responsables permanecen enmascarados y en cuanto son descubiertos parecen patéticos y hasta risibles.

Terminaremos con una segunda y, si no sencilla, al menos provisional conclusión. En el mundo tintinesco, para triunfar, basta con mirar atentamente, actitud siempre rentable, habida cuenta de la dimensión visual de la historieta. En la viñeta hergeana, donde las formas se definen con claridad, donde la figuración se resuelve en signo, la aventura no es tanto la del trampantojo como la del ojo en la trampa. De hecho, sólo se trata de trasladar al nivel gráfico ciertos mecanismos muy comunes en la construcción de una intriga. Lo que en otros universos más literarios es “mal-entendido” aquí es “mal-mirado”. Y para convertir ese “mal-mirado” en un “bien- visto” hay que movilizar ciertas capacidades intelectuales, de suerte que la aventura tintinesca mantiene relación con la aventura del conocimiento. A fin de cuentas, para sobrevivir, Tintín precisa ver más allá de las apariencias. Y, con tal motivo, se permite ciertas argucias. Cuando las condiciones le son desfavorables, avanza enmascarado –“*larvatus prode*” fue el lema de los hombres de ciencia del siglo XVII amenazados por la Inquisición– El orgullo y la aclamación heroica no importan. Tintín no busca los laureles de la victoria ni la humillación del rival sino la verdad que se esconde bajo una capa superficial de falsedad. La recompensa se halla en la resolución del enigma, que supone por sí misma una fuente inagotable de placer. Y es que, cuando el obstáculo se presenta como máscara, el triunfo es siempre descubrimiento.

NOTAS

[1] Para calibrar la función de la máscara en la serie se han tenido en cuenta las versiones originales de los primeros episodios (nueve hasta *El cangrejo de las pinzas de oro*, 1940), dibujados en blanco y negro y con una extensión variable pero que, en cualquier caso, superaba las cien páginas por álbum.

LA AVENTURA MÁS DESCONOCIDA DE TINTÍN: PÍLDORAS, RADIATIVIDAD Y UNA BOMBA LLAMADA TERMOCERO

JORDI CANYISSÀ



TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 12, 28-VII-2014

Análisis de uno de los proyectos inacabados de Hergé para la serie de las aventuras de Tintín donde requirió la ayuda del guionista Greg, durante un periodo de crisis personal y profesional del autor. / Analysis of one of the unfinished projects of Hergé for the Adventures of Tintin which required the help of writer Greg, during a period of personal and professional crises of the author.

Historieta franco-belga/ French-Belgian Comics

LA AVENTURA MÁS DESCONOCIDA DE TINTÍN: PÍLDORAS, RADIATIVIDAD Y UNA BOMBA LLAMADA 'TERMOCERO'

Debería haber sido el vigésimo álbum de las aventuras de Tintín y Milú. Muy probablemente, se hubiera titulado *Tintin et le thermozéro*, pero el proyecto fue abandonado en favor de *Tintín en el Tibet*. Sin embargo, de esta historieta nunca terminada existe un guión completo que se lee de un tirón —gracias a una intriga digna de un film de Hitchcock— y unos bocetos muy precisos de las primeras páginas. El guión fue escrito a principios de 1958 por Michel Greg a partir de las indicaciones de Hergé. Con la documentación conservada es posible rememorar este proyecto y, de paso, comprender un poco más el complejo proceso creativo que se esconde tras un álbum de Tintín. A su vez, evocar esta historia nos permite sumergirnos en una década de grandes cambios para Hergé en lo personal y en lo profesional.

Las aventuras de Tintín se presentan desde hace años como un corpus cerrado y bien identificado de 22 álbumes de formato canónico (62 páginas) más dos rarezas que abren y cierran la colección: un pecado de juventud llamado *Tintín en el país de los soviets* y una aventura inconclusa, *Tintín y el Arte-Alfa*. Pero, a poco que nos hayamos interesado por la obra más célebre de Hergé, sabemos que en esos 24 álbumes no está todo Tintín.

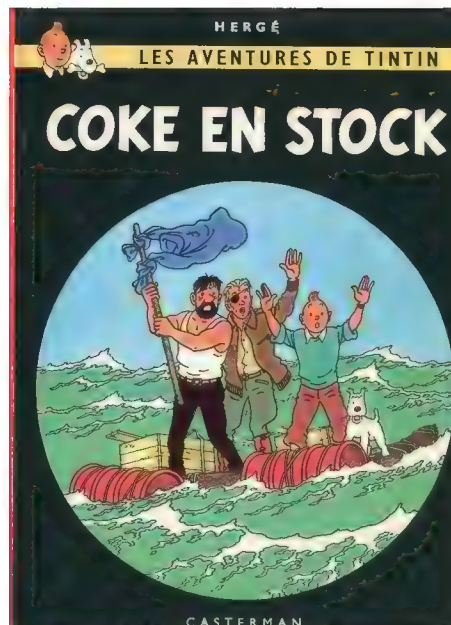
Por una parte, los álbumes en color que van desde *Tintín en el Congo* hasta *El país del oro negro* no son sino la segunda o tercera versión de historietas dibujadas anteriormente y en otro formato. Por otra parte, *Tintín y el Arte-Alfa* no es la única aventura inacabada del personaje, contrariamente a lo que se pudiera pensar tras su publicación con carácter testamentario. Existe otra aventura que alcanzó un importante grado de desarrollo, aunque sigue siendo todavía poco conocida: un episodio creado a partir de 1957, entre *Stock de coque* y *Tintín en el Tibet*. Su título hubiera sido, probablemente, *Tintin et le thermozéro*. Un raro volumen publicado por la editorial Rombaldi en 1988, descatalogado en la actualidad, dio a conocer buena parte de los documentos que nos permiten acercarnos a la que, sin duda, es la aventura más desconocida de Tintín^[1].

Contexto personal y profesional: una década difícil

En 1957, Michel Régnier (1931-1999) empieza a colaborar como guionista de André Franquin en la serie *Modeste et Pompon* que publica el semanario belga *Tintin*; en esa época, Régnier lleva un año firmando con el seudónimo que le hará famoso: Greg. A raíz de esas colaboraciones, Hergé y Greg empiezan a tratarse en la redacción de la revista, y el último acabará por encargarse de la supervisión de los dibujos animados protagonizados por Tintín que se empiezan a producir entonces^[2]. El hecho de que Greg domine el inglés le convierte en un interlocutor idóneo también para los proyectos estadounidenses que ya entonces se barajan.

La primera irrupción verdaderamente decisiva de Greg en el universo de Tintín llega en otoño de 1957, cuando Hergé le encarga el guión del álbum que deberá suceder a *Stock de coque*. Las condiciones del trato son claras: Greg será pagado al contado por su trabajo, pero si el álbum se lleva a cabo el nombre del guionista no aparecerá en él. Así son las reglas de los Studios Hergé. Años más tarde, Greg confirmaría que, aunque la aventura no se materializó, él sí que cobró por su trabajo^[3]. Según le explicó Hergé en repetidas ocasiones, el proyecto no se había descartado, simplemente se iba posponiendo.

Establecido el marco contractual es momento de empezar el trabajo. Como punto de partida, Hergé explica a su nuevo colaborador las ideas que tiene para la nueva aventura y que necesitan ser hilvanadas. El guionista toma nota y responde al encargo con profesionalidad y rapidez: «Al día siguiente —explica Greg— le llevé cinco o seis páginas escritas a máquina con dos variaciones sobre ese tema. Y escogió una»^[4].



Portada de la edición francesa del álbum *Coke en stock* (Casterman, 1958).

El hecho de que Hergé recurriera a la ayuda de un guionista no es tan raro como pudiera parecer. El autor ya se apoyó en Edgar Pierre Jacobs para *Las siete bolas de cristal*, y con Jacques van Melkebeke primero y Bernard Heuvelmans después, terminó *El templo del Sol*; Heuvelmans tendría además un papel decisivo en el díptico de la aventura lunar. A ellos también se les aplica la misma regla que con Greg: sus nombres no figuraron en los álbumes de Tintín.

Esta presencia de colaboradores en la serie es algo que Hergé incorporó poco a poco y que irá en aumento con los años. Si en las primeras historietas de Tintín, las publicadas en *Le Petit Vingtième*, Hergé trabaja en solitario, a partir de 1944 empieza a apoyarse en algunos ayudantes. Jacobs fue el primero, hasta enero de 1947, y parece que el legendario perfeccionismo del creador de la serie *Blake y Mortimer* acabó por convertirse en una "trampa" para Hergé; así lo afirma al menos otro destacado ayudante que se añadiría al equipo años más tarde, Jacques Martin^[5].

El deseo de acercarse cada vez más a la realidad, de documentarse mejor para crear fondos más veraces y sofisticados, hizo mella en Hergé, y cuando Jacobs le abandonó para seguir su carrera en solitario, tuvo que suplir esa partida rodeándose de nuevos colaboradores. Fue el principio de los futuros Studios Hergé, aunque el patrón no dejó nunca de tener el verdadero control de su serie más famosa. Él era el único y verdadero motor de cada una de las nuevas aventuras de Tintín.

Pese a que estas colaboraciones no fueran excepcionales, si Hergé acudió en busca de Greg en 1957 no fue únicamente por motivos profesionales, sino también por cuestiones de índole personal. Hergé estaba pasando entonces por una época muy difícil que tiene sus orígenes diez años atrás, en 1947.

«En esa primavera de 1947, una fragilidad, durante mucho tiempo disimulada por un trabajo incesante, remonta a la superficie», escribe el biógrafo de Hergé Benoît Peeters recordando ese periodo^[6]. En Bélgica han terminado los juicios contra los acusados de colaborar con el ocupante alemán durante la II Guerra Mundial, y Hergé, pese a que no se ha sentado siquiera entre los acusados, ha tenido que ver cómo su nombre aparecía desde el primer día del juicio por haber publicado las aventuras de Tintín en el diario *Le Soir*, entonces controlado por los ocupantes. Ese proceso, con todas sus «ignominias, cobardías y bajezas», como él mismo define amargamente en una carta^[7], ha hecho mella en su estado de ánimo, como también el haber dedicado casi veinte años a dibujar sin descanso su famosa serie. Cuando era joven, la sed de aventuras de Tintín era también la suya, pero ahora, con cuarenta y tres años, lo que busca es lo que él mismo llama una aventura interior, una aventura más humana. Hergé no se conforma con seguir haciendo lo que ya ha hecho antes, quiere que Tintín cambie con los años como él mismo ha cambiado. Y esa búsqueda es otro motivo de angustia. Como bien resume Peeters, «la desesperación de Hergé está a la altura de su exigencia»^[8].

Hergé está agotado. Y durante diez años, la publicación de los nuevos episodios de la serie se vuelve más irregular, alternando periodos de depresión con periodos de trabajo. La publicación seriada de las aventuras de Tintín se vuelve más intermitente. En junio de 1947, *El templo del Sol* se interrumpe en la revista *Tintin*. Lo mismo ocurrirá luego con *El país del oro negro* (en agosto de 1949) y con *Aterrizaje en la Luna* (entre el 7 de septiembre de 1950 y el 9 de abril de 1952). Durante las navidades de 1954 se publican las primeras páginas de *El asunto Tornasol*; se trata de la primera aventura en la que los bocetos de la historieta se realizan en hojas distintas a las páginas finalmente entintadas. Puede parecer anecdótico, pero no lo es: esta nueva forma de trabajo está pensada para facilitar la participación de los distintos miembros del Studio Hergé. Precisamente en ese estudio se incorpora, en junio de 1955, una nueva colorista, la joven Fanny Vlamynck, con la que llega un nuevo cambio en la vida de Hergé. Un cambio en el terreno personal.

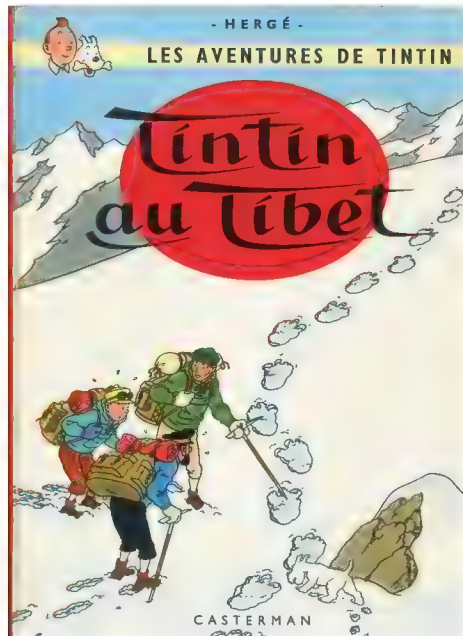
En agosto de 1948, la relación entre Hergé y su esposa, Germaine Kieckens, había sufrido una crisis importante que la pareja pareció superar. Pero nueve años más tarde, a principios de 1957, una anotación en el diario personal de Germaine Kieckens certifica que las heridas no están cerradas del todo. La situación se complica de nuevo, y Germaine recuerda entonces los momentos difíciles vividos años atrás, aunque intuye que esta vez será más difícil reconducir la situación: las cosas, escribe, «nunca habían estado tan mal»^[9].

En efecto, Hergé ama a Fanny, la joven colorista del estudio. Y eso le lleva a asumir su necesidad de divorciarse, una decisión que choca frontalmente contra el espíritu *boy scout* que marcó al dibujante desde su niñez, según el cual, la palabra dada obliga para siempre. Ante esa contradicción, Hergé se siente literalmente «desgarrado»^[10].

La entrada en escena de Greg debe de enmarcarse, pues, en ese escenario doblemente complejo en donde hay que sumar una crisis personal al agotamiento profesional. Hergé pide ayuda a Greg, y éste le responde con un trabajo de gran calidad pero que, sin embargo, juzga insuficiente: «Greg me compuso un gran guión, pero un guión que jamás utilicé, porque me sentía como un prisionero atado a una picota de la que no me podía escapar. Personalmente, tengo la necesidad de verme sorprendido constantemente por mis propias invenciones»^[11]. Como señala Pierre Assouline, lo que incomoda a Hergé es estar ante proyectos «demasiado contruidos, elaborados y preparados» y que, por lo tanto, «ahogan su capacidad de improvisación»^[12].

Dicho de otra forma: la creación de un álbum de Tintín es para Hergé un proceso abierto, con un gran margen de libertad, durante el cual aparecen giros imprevistos en el plan original. Estos giros nacen a veces de forma casi inconsciente, como cuando, en *el Arte-Alfa*, el boceto de un personaje masculino se transforma casi por azar en una secretaria de áspera mirada que introduce una comicidad no contemplada inicialmente^[13].

En febrero de 1958, Hergé ha aparcado ya el proyecto de Greg y está trabajando en una obra totalmente suya. Además, ha encontrado la forma de poder introducir esa aventura interior que estaba buscando: la próxima historia de Tintín transcurrirá en el Tíbet; con el tiempo será su trabajo más personal y su álbum preferido, además de uno de los más aplaudidos por la crítica. En este álbum, Tintín hace lo que le dicta su corazón —ir en búsqueda de Tchang— pese a que cuantos le rodean se lo desaconsejen. Hergé actuó asimismo como Tintín: desoyó a quienes le conminaron a interrumpir *Tintín en el Tíbet* —se lo recomendaba un psiquiatra suizo, discípulo de Jung—, y en lo personal siguió también lo que le dictaba su corazón y se separó de su esposa a finales de mayo de 1959.



Portada de la edición francesa del álbum *Tintín au Tibet* (Casterman, 1960).

Unas píldoras temibles, un proyecto abortado

Las primeras notas de la historia que más adelante recibirá el nombre de *Les pilules* (*Las píldoras*) y luego se transformará en *Le thermozéro* (*El termocero*) son un mero tanteo. Aparecen en forma de ideas sueltas, de flashes, de posibles hilos argumentales apenas intuitos. Todavía no son un auténtico guión.

Como punto de partida del relato hay un frasco con un producto mortal. «¿Pastillas atómicas?», se pregunta el mismo Hergé en una de sus notas. Añade que debe de haber un robo en un laboratorio americano o inglés, y que los servicios secretos de una gran potencia conseguirán hacerse con esas pastillas. Habrá un accidente en coche, y un americano, sin saberlo, acabará llevándose esas peligrosas pastillas.

La idea de las píldoras radiactivas se le ocurrió a Hergé tras leer un ejemplar de la revista *Marie-France* de diciembre de 1957 con un reportaje cuyo título sensacionalista invitaba sin duda a la imaginación: *El miedo que viene del futuro*. En el texto se explica el caso de un matrimonio estadounidense y sus hijos, contagiados a causa de la rotura accidental de una pila radiactiva que el padre de familia manejaba en un laboratorio^[14].

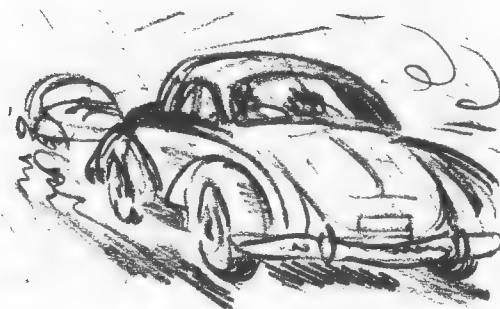


Pequeño boceto de Hergé para *Les pilules* con un una persecución.

En sus primeros tanteos, Hergé presenta una historieta con un arranque muy prometedor: un accidente, un robo y el peligro latente de unas píldoras radiactivas. Pero enseguida surgen las primeras dudas. En una nota, Hergé se pregunta cómo debe entrar en juego Tintín en esta historieta; en otra, considera que la intriga sería aún más intensa si en lugar del anónimo americano fuera Haddock quien se llevara esas peligrosas píldoras. Una posibilidad que cambiaría radicalmente el episodio.

Como se ve, en el momento inicial de la historia es fácil que ésta pueda bifurcarse tomando caminos alternativos o incluso opuestos. Hergé está en la fase de tantear el terreno, de explorar todas las posibilidades que se le ocurren, dejándose llevar por el placer de imaginar escenarios contradictorios si es necesario, para así estar convencido de haber dado finalmente con la mejor solución.

En esta tormenta de ideas se abren tantas posibilidades que es necesario poner orden. Se toman unas ideas y se descartan otras para formar una primera sinopsis de la historia. No sabemos si se trata de una sinopsis elaborada por Hergé en solitario o si Greg ya ha intervenido en ella, pero sí tenemos una visión clara de los ejes principales de la nueva aventura. Aparece un tal Smith, un traidor que abandona una central atómica occidental, dirigiéndose hacia el bloque soviético para revelar un gran secreto. Cerca de Moulinsart se produce un accidente de coche, Tintín y Haddock salvan a su conductor, un alemán, de una muerte segura. El herido no cabe en la parte posterior del coche del capitán pero, por suerte, un americano con un gran automóvil acude en su ayuda y traslada el herido hasta el castillo. Entre los papeles del alemán Tintín descubre que trabaja en un producto experimental y extremadamente peligroso. ¿De qué podría tratarse? El reportero llama a la policía y aparecen, cómo no, los inefables Dupond y Dupont. La historia va tomando cuerpo.

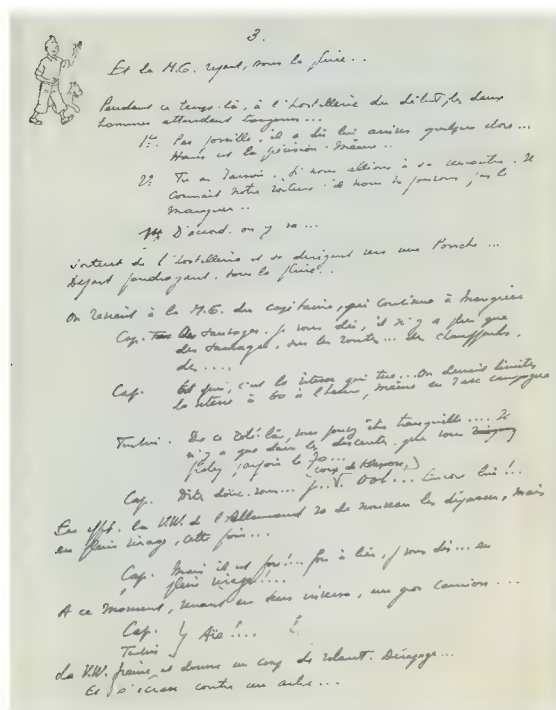


Boceto de Hergé de la persecución automovilística.

Vemos de nuevo al americano en el coche, lejos ya del lugar del accidente. En el asiento trasero está su hijo que acaba de encontrar algo en el suelo: "Las pastillas para el hígado que creías haber olvidado en Boston". Papá está contento: "Tomaré una esta noche". Acaba de aparecer el elemento que dará el *suspense* a la historia, pero Hergé quiere más. Hay que hacer algo para desencadenar la curiosidad de Tintín, para que el protagonista se implique en la historia. El encargado de hacerlo será el herido alemán, quien, antes de quedar inconsciente, pronuncia una enigmática frase: "las píldoras... las píldoras... Peligro".

Ese peligro justifica que Tintín salga en búsqueda del americano, pero Hergé considera que la historia sería mejor aún si éste, a su vez, huyera de Tintín. Pero ¿por qué debería huir? Se produce entonces un giro en la historia. El americano viaja con su mujer y lleva al herido al castillo de Moulinsart, donde roba una pequeña pieza de jade que ve en una vitrina. Haddock no se da cuenta, pero eso será motivo suficiente para que quiera escapar cada vez que Tintín y su amigo quieran acercarse a él para advertirle del peligro que corre con las pastillas.

El arranque parece claro, y entonces llega el guión de Greg. En realidad no es un guión al uso, sino una especie de texto dramático, eminentemente dialogado, pero con algunas acotaciones para poder seguir la historia, que en ese momento lleva el nombre de *Les pilules*, aunque en otros momentos Hergé barajó el título más llamativo de *La caja de Pandora*.



Anotaciones manuscritas de Hergé para la página tres de *Le thermozéro*.

En la versión de Greg se mantiene el arranque con el accidente de coche y el robo de una pequeña pieza de jade en casa del capitán, aunque ahora es la mujer americana quien se hace con la figurita. A partir de ahí, la historia sigue, y lo hace manteniendo todo su atractivo. Dos espías alemanes entran por la noche en el castillo de Moulinsart, pero salen precipitadamente cuando Milú da la alerta. Pero para Tintín lo verdaderamente sorprendente no es el asalto, sino que los ladrones hayan olvidado, en su precipitada huida, nada menos que un contador Geiger, un aparato que mide la radiactividad. Tintín ata cabos entre la referencia a las pastillas y la advertencia del peligro lanzada por el herido, y piensa que, sin duda, éste es el inicio de una nueva y peligrosa aventura. Llama por teléfono a la policía para hacerles partícipes del asunto. El diálogo arranca con gracia: "Hola, ¿señor Dupont con una T? Aquí Tintín con dos T". Los dos policías no hacen caso del joven, y Tintín tiene la excusa perfecta para proseguir la investigación por su cuenta.

Convencidos de que las pastillas cayeron en el coche del americano, Tintín, Haddock y Milú empiezan entonces la búsqueda de la pareja estadounidense. La pista les lleva a Dijon, Ginebra y Lucerna, donde tiene lugar una animada escena en unos grandes almacenes muy concurridos, en donde Haddock se muestra particularmente torpe. Nuestros amigos siguen la pista de los americanos hasta Venecia, pero, añadiendo más emoción, también los dos alemanes que habían entrado en Moulinsart se suman a la caza. En Venecia la persecución automovilística continúa aunque, esta vez, en los canales. Haddock siente revivir su espíritu de viejo lobo de mar y quiere dirigir él mismo una góndola, pero acaba provocando un fenomenal lío de circulación.

Finalmente, Tintín logra dar alcance al matrimonio americano En Venecia. Lo hace en un momento muy especial, en plena actuación de la cantante Bianca Castafiore. Se descubre entonces que la mujer americana robó la pieza de jade porque es cleptómana (en su maleta se encuentran los objetos más diversos) y que el motivo de tanto viaje es que un médico se lo había recomendado como terapia curativa. Tintín recupera las pastillas y las lleva a la policía. Haddock se dispone a fumar una buena pipa para celebrar el fin de la historia, pero no puede hacerlo: alguien le ha robado su pipa.

Queda únicamente esperar a los resultados del laboratorio con la temida composición de las píldoras. Y cuando llegan, salta de nuevo la sorpresa. No hay duda: lo que han recuperado nuestros amigos son pastillas para el hígado.



Boceto de Hergé para *Les pilules* con Tintín y Haddock.

Una vez repuesto de la inesperada noticia, Tintín se da cuenta de que las pastillas sólo pueden estar en un lugar, en el castillo del capitán. De nuevo en casa interrogan a Néstor. Éste les dice que, en efecto, encontró en el asiento trasero del coche del capitán un frasco de pastillas, que él pensó que eran para el hígado. Diligente como siempre, Néstor las colocó en un botiquín, como correspondía. Es el golpe de efecto final: Tintín, Milú y Haddock han recorrido media Europa buscando unas peligrosas pastillas que, sin embargo, no habían salido nunca de Moulinsart. Fin.

Greg demostró una enorme profesionalidad al escribir un relato con un sabor tan tintinesco. El propio Benoît Peeters considera que, paradójicamente, esta historieta no escrita por Hergé está tan impregnada del estilo Tintín que parece más auténtica que una auténtica historieta de Tintín. Se puede objetar que alguna persecución automovilística recuerda en exceso *El asunto Tornasol*, pero de haberla dibujado Hergé, hoy la leeríamos sin duda con gusto. Y no parece un detalle menor señalar que ese final que demuestra cuán absurda ha sido la búsqueda tiene algún paralelismo con la sorpresa final de *Las joyas de la Castafiore*, que Hergé concebirá años más tarde.

Dos alternativas: del 'termocero' a la versión Tornasol

A partir de la trama de *Les pilules* nace una primera variante que lleva por título *Tintin et le thermozéro*. En este caso existen hasta cuatro versiones de un guión abocetado; este *décapage* —o desglose— abarca la historia completa, aunque no alcanza las 62 páginas habituales, sino únicamente 43 en el caso más extenso. Las 19 páginas que se habrían añadido de haberse publicado la historieta responden a ese margen de libertad que permite que conforme se avanza en el trabajo se añadan escenas inicialmente no contempladas. En ese punto, la forma de trabajar de Hergé coincidía con la de Greg, tal como reconocía este último:

«Para [los guiones de] Aquiles Talón, sé de dónde vengo y adónde tengo que ir, pero lo que hay entre los dos puntos es extremadamente fluctuante. Contrariamente a lo que la gente cree, Hergé procedía también de esta forma; Goscinny en cambio, lo tenía todo escrito antes del primer dibujo, de la primera viñeta, y no cambiaba nada. Yo me doy mucha libertad»^[15].

Hergé abocetó total o parcialmente las ocho primeras páginas de *Tintin et le thermozéro*, bocetos en donde volcó toda la intensidad y la viveza de su trazo a lápiz y que figuran entre los más bellos de cuantos dibujó.



Página abocetada de Hergé de *Le thermozéro*, la quinta, donde se inicia la trama tras el accidente de coche.

Si comparamos la información que tenemos sobre *Les pilules* y *Le thermozéro* con el estado en el que quedó el *Arte-Alfa* veremos que la última historieta de Tintín, pese a tener el enorme valor de ser el último proyecto de Hergé y pese a ser un trabajo únicamente suyo, cuenta con un desarrollo menor: tres páginas abocetadas completas y un guión en forma de desglose que se interrumpe a veinte páginas del final.

Le thermozéro es una variante de *Les pilules* en donde el peligro no está encarnado en unas pastillas, sino en nuevo tipo de bomba llamada termocero. La aventura empieza también con un accidente de coche, pero la ubicación ha cambiado y transcurre ahora en Italia. Tintín, Milú y Haddock viajan acompañados del profesor Tornasol, al que vemos durmiendo plácidamente en el asiento posterior del coche. Cambia también el rol del conductor accidentado: si en las versiones anteriores era alguien que quería entregar ese peligroso producto a unos espías, ahora en cambio desea evitar que ese producto caiga en manos de quienes le persiguen, y por eso aprovecha la confusión generada tras el choque para esconder el termocero en un bolsillo de la gabardina de Tintín.

Aparecen los Dupondt, encargados de investigar el accidente. Como la discreción no es una de sus virtudes, tardan poco en explicar a Tintín lo esencial de la misión que les ha conducido hasta ahí: el caso tiene que ver con un invento diabólico, susceptible de provocar una catástrofe mundial. No se dan más detalles del termocero, pero, años después de trabajar en esta historia, Greg explica unas características de este invento que no aparecen en ninguno de los documentos publicados sobre este proyecto. Para el guionista, «el termocero es un variador climático inventado por Tornasol. Rastapopoulus quiere hacerse con él para amenazar el planeta y fundir el hielo de los cascos polares»^[16].

Antes de seguir, detengámonos un momento en esta “catástrofe mundial” de la que hablan los Dupondt. En una carta mecanografiada escrita por Hergé a un colaborador —tal vez el propio Greg— aparecen unas frases que resumen bien el efecto buscado en esa nueva historia y que de paso definen a la perfección las claves del universo Tintín:

«Lo cierto es que, sin intervención de la policía, no habrá angustia *colectiva*. [Y aquí Hergé parece responder a una objeción esgrimida por su colaborador] Pues bien, mucho mejor si no la hay. La angustia colectiva es contraria a la tradición Tintín. El universo Tintín es intimista. Incluso durante la expedición lunar, la opinión mundial no ha jugado ningún papel (...). El mundo en alerta, la intervención de los poderes, los grandes movimientos de gente, eso es Jacobs, es el Martin de *La amenaza*; no es Hergé »^[17].

Intimismo contra angustia colectiva. Las historias de Edgar Pierre Jacobs, el creador de Blake y Mortimer, están mucho más cercanas al H. G. Wells de *La guerra de los mundos* que al tipo de relato que gusta al padre de Tintín. En el caso que nos ocupa, y pese a que se habla de un “invento diabólico”, no existe esa angustia pues cualquier tipo de sentimiento temible que pudiera derivarse de esa invención queda neutralizado por la figura de los Dupondt. Su comicidad hace poco temible cualquier amenaza que puedan comunicar. Asimismo, el hecho de que la intervención policial quede encarnada —y por ello *limitada*— a esas dos risibles criaturas marca otra diferencia entre las historietas de Hergé y las de Jacobs; este último optaría por todo lo contrario: movilizar a Scotland Yard en pleno, cuando no a los ejércitos de las mayores grandes potencias. La amenaza puede ser grave en ambos casos, pero la forma de presentarla en el contexto de la aventura es sumamente distinta y enormemente definitoria del estilo de cada autor.

En *Tintin et le thermozéro*, la bomba está camuflada en un bote de insecticida que dura muy poco tiempo en el bolsillo de la gabardina de Tintín. Antes de que pueda darse cuenta, el bote ya ha pasado a manos de Tornasol, y de ahí, a la mujer de la lavandería, a un niño, a un tendero y a un representante comercial. Cuando Tintín descubre que la bomba está oculta en ese bote, tan sólo llega a tiempo de ver cómo se le escapa de las manos, para acabar bajo las ruedas de un camión que, inevitablemente, aplastará la temible bomba. Nada puede impedir un desenlace fatal.

Sin embargo, del bote chafado por el camión sale un gas, pero no se produce ninguna explosión. Más tarde, el laboratorio aclara el misterio cuando confirma que este gas era, en efecto, uno de los ingredientes de la bomba de termocero, pero no el único, ni en cantidad suficiente para desencadenar una deflagración.



Boceto de Hergé para *Les pilules*.

La idea de una intriga basada en un arma de destrucción masiva sigue tentando a Hergé durante algún tiempo más, como lo demuestra la existencia de lo que parece ser la tercera y última variante en la historia de las píldoras: *Le stylo soporifique* (*El bolígrafo soporífero*). En este caso encontramos una primera línea argumental con un invento del profesor Tornasol capaz de expeler a la atmósfera un producto nocivo, y una segunda trama que gira en torno a un caso de tráfico de drogas investigado por los Dupondt; a eso hay que sumar la llegada del padre del pequeño Abdallah, el emir Ben Kalish Ezab. De esta historia, Hergé únicamente planteó unas diez páginas^[18].

Antes del Tíbet, la espiritualidad de Bisonte Negro

En esta época, en la que se explorarán las posibilidades de *Les pilules* y *Le thermozéro*, Hergé concibe aún otro proyecto. Es una historia totalmente personal, tanto en su concepción (no interviene ningún otro guionista) como en su temática (porque nace de su experiencia personal). Sabemos incluso el día en el que empieza a trabajar en ella: el 13 de noviembre de 1957. En ese día, Hergé escribe una carta al padre Gall, un religioso apasionado por los rituales de los pieles rojas, al que había conocido en 1948 en la abadía de Scourmont, donde el dibujante se había retirado para sobreponerse a una aguda crisis personal. En la misiva, Hergé le explica que está pensando en que Tintín viaje hasta una reserva de indios en su próxima historieta y desea documentarse para no caer en los tópicos relativos a los pieles rojas. El padre Gall le responde con una carta tan extensa y detallada que casi parece disuadir a Hergé de seguir adelante con la historia.

El proyecto únicamente tendrá un desglose de un par de páginas, muy someramente abocetadas. Algo de *Les pilules* se mantiene en esa historia, pues en el arranque aparece de nuevo un accidente de coche. En este caso, el herido es un indio que lleva un collar que contiene en su interior un pergamino que acredita a los indios como propietarios legales de unas grandes extensiones de tierra. Sin ese documento, los pieles rojas corren el peligro de perder sus tierras ante poderosas empresas que desean apropiarse de ellas. Ese collar de abalorios, que se considera un objeto sagrado, recibe el nombre de wampum; de ahí que uno de los títulos barajados para este episodio fuera *El wampum de Bisonte Negro*. Pero lo más llamativo de la historieta, más incluso que su trama, es que en ella se adivina un trasfondo espiritual, una aventura interior, que es lo que verdaderamente está buscando entonces Hergé, y que es lo que finalmente encontrará en *Tintín en el Tíbet*.

Tramas, temas e ideas

Estas historietas de Tintín, que nunca llegaron a materializarse y que se han comentado hasta aquí no son las únicas de las que tenemos constancia. Sabemos, por ejemplo, que entre 1937 y 1938 Hergé apuntó en una libreta varias ideas para futuros álbumes: tramas, temas, listas de palabras, nombres de personajes y de lugares, gags aislados, e incluso títulos de álbumes tan atrayentes como *Tintín en Venecia*^[19]. Hergé utiliza algunas de estas ideas inmediatamente, en el álbum que entonces estaba preparando, *La isla negra*; otras tardarían años en formar parte de *El cetno de Ottokar*, *La estrella misteriosa* o *El tesoro de Rackham el Rojo*, mientras que muchas quedarían para siempre abandonadas, como un divertido gag en el que Tintín es rescatado del mar por tres personas que lo primero que le preguntan es si sabe jugar al póquer y, tras reconocer nuestro héroe que no sabe, es echado de nuevo al agua.



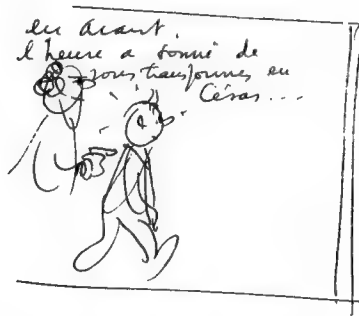
Boceto de una viñeta de *Tintín et l'Alph-Art* con los protagonistas en un aeropuerto.

Si avanzamos en el tiempo y nos situamos hacia el fin de la vida de Hergé, encontramos más proyectos inacabados. Además de todas las escenas imaginadas y descartadas para *Tintín y los 'pícaros'*, que tan bien explica Goddin en el libro *Hergé y los bigotudos*, está ese proyecto del que habló el propio Hergé en algunas entrevistas y sobre el cual estuvo pensando mucho tiempo: hacer una historia de Tintín que transcurriera enteramente en un aeropuerto a lo largo de un día. Tenía que ser una historia con muchos personajes, en la que no pasara nada y —lo más atrevido— que el lector pudiera empezar a leer por cualquier página y, tras acabar el álbum, pudiera volver al inicio sin perder el hilo de la historia. Un planteamiento circular que acerca a Hergé al atrevimiento formal que entonces practicaban los novelistas del llamado *nouveau roman*.

En diciembre de 2006, la revista literaria *Lire* publicó el guión abocetado de una historieta corta y completamente inédita de Tintín pensada como felicitación para el año 1979, fecha del cincuentenario del personaje. El proyecto cuenta con dos versiones: la primera de dos páginas; la segunda de una, en donde Hergé aparece como un demiurgo alumbrando a su célebre criatura. En la versión más extensa, Tintín usa un látigo para obligar a su creador a seguir dibujando sus aventuras. En la otra se ve a Hergé durmiendo en la última viñeta con un texto en donde se lee que si Dios descansó al séptimo día de la Creación, el padre de Tintín descansó “al 18.250º día”, es decir, al cabo de cincuenta años.

El proyecto fue abandonado. Tal vez esas páginas exponían de forma demasiado clara su agotamiento con el personaje y la incómoda sensación de estar obligado a seguir con él a causa de su fama. «Solamente puedo trabajar cuando me proporciona placer hacerlo. Hay días en que eso no llega a pasar, pero no quiero hacer Tintín como una obligación»^[20].

Cuando a finales de 1978 proyectó esa pequeña historieta, Hergé probablemente ya sabía que nunca más volvería a realizar un álbum completo de Tintín.



Última viñeta de *Tintín et l'Alph-Art*.

BIBLIOGRAFÍA

Assouline, Pierre (1996): *Hergé*. Plon, París. Versión española: *Hergé*, Destino, Barcelona (1997).

Dayez, Hughes (1997): *Le duel Tintin Spirou*, Éditions Luc Pire, Bruselas.

Goodin, Philippe (1990). *Hergé et les bigotudos: Le roman d'une aventure*. Casterman, Tournai. Versión española: *Hergé y los bigotudos*, Juventud, Barcelona (1992).

Peeters, Benoît (1983). *Le monde d'Hergé*. Casterman, Tournai. Versión española: *Tintín y el mundo de Hergé*, Juventud, Barcelona (1990).

— 1988. *L'univers d'Hergé. L'œuvre intégrale d'Hergé. VI. Projets et croquis*. Rombaldi / Casterman, Tournai.

— 1999. *Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée*. Casterman, Tournai.

Peeters, Benoît (2002): . *Hergé, fils de Tintin*. Flammarion, Paris. Versión española: *Hergé, hijo de Tintín*, Editorial Confluencias, Almería, 2013.

Petit, Olivier (1995): "Entrevista con Greg", en *Sapristi* nº 30, primavera de 1995, ANBD, Dieppe.

VV. AA. (2006) "Tintin. Les secrets d'une œuvre", en *Lire. Hors-série*, 4, Diciembre de 2006, París.

NOTAS

[1] *L'univers d'Hergé. L'œuvre intégrale d'Hergé. VI. Projets et croquis*. Rombaldi / Casterman, Tournai, 1988. El libro forma parte de una colección dirigida por Benoît Peeters.

[2] Greg será redactor jefe de la revista *Tintín* entre 1965 y 1974. A partir de 1959 se encargará de los guiones para la serie de televisión de dibujos animados de Tintín basados en los álbumes de Hergé. En 1969 realizará el guión para el filme *El templo del Sol*, y después escribirá el guión de *El lago de los tiburones* (1972), una aventura menos atractiva que la que podría haber dado un film basado en *Las píldoras*.

[3] Declaraciones de Greg a la revista *Sapristi* (1995: 43).

[4] Citado por *Lire Hors-Série*, 4, p. 53. Ídem

[5] Dayez, 1997: 55. Ídem.

[6] Peeters, 2002: 258.

[7] Peeters, 2002: 283.

[8] *Ibíd.*

[9] Citado por Peeters, 2002: 369.

[10] Peeters, 1983: 30.

[11] Peeters, 1983: 24.

[12] Assouline, 1996: 305.

[13] Véase Peeters, 1991: 104-106.

[14] Artículo reproducido en Peeters, 1988: 83-85. Recordemos que fue un recorte de prensa sobre la esclavitud y el tráfico de armas lo que dio origen a *Stock de coque*.

[15] 1995: 26.

[16] 1995: 43.

[17] Carta reproducida en Peeters, 1988: 96.

[18] Este proyecto lo descubrió la revista *Lire* en 2006, en el número especial dedicado a Tintín. Es la única variante de *Las píldoras* que no aparece en el volumen de Rombaldi.

[19] Esta libreta está transcrita en Peeters, 1988.

[20] Declaraciones de 1973 citadas por Peeters, 2002: 455.

Peeters, Benoît (2002): . *Hergé, fils de Tintin*. Flammarion, Paris. Versión española: *Hergé, hijo de Tintín*, Editorial Confluencias, Almería, 2013.

Petit, Olivier (1995): "Entrevista con Greg", en *Sapristi* nº 30, primavera de 1995, ANBD, Dieppe.

VV. AA. (2006) "Tintin. Les secrets d'une œuvre", en *Lire. Hors-série*, 4, Diciembre de 2006, París.

NOTAS

- [1] *L'univers d'Hergé. L'œuvre intégrale d'Hergé. VI. Projets et croquis*. Rombaldi / Casterman, Tournai, 1988. El libro forma parte de una colección dirigida por Benoît Peeters.
- [2] Greg será redactor jefe de la revista *Tintin* entre 1965 y 1974. A partir de 1959 se encargará de los guiones para la serie de televisión de dibujos animados de Tintín basados en los álbumes de Hergé. En 1969 realizará el guión para el filme *El templo del Sol*, y después escribirá el guión de *El lago de los tiburones* (1972), una aventura menos atractiva que la que podría haber dado un film basado en *Las píldoras*.
- [3] Declaraciones de Greg a la revista *Sapristi* (1995: 43).
- [4] Citado por *Lire Hors-Série*, 4, p. 53. Ídem
- [5] Dayez, 1997: 55. Ídem.
- [6] Peeters, 2002: 258.
- [7] Peeters, 2002: 283.
- [8] *Ibid.*
- [9] Citado por Peeters, 2002: 369.
- [10] Peeters, 1983: 30.
- [11] Peeters, 1983: 24.
- [12] Assouline, 1996: 305.
- [13] Véase Peeters, 1991: 104-106.
- [14] Artículo reproducido en Peeters, 1988: 83-85. Recordemos que fue un recorte de prensa sobre la esclavitud y el tráfico de armas lo que dio origen a *Stock de coque*.
- [15] 1995: 26.
- [16] 1995: 43.
- [17] Carta reproducida en Peeters, 1988: 96.
- [18] Este proyecto lo descubrió la revista *Lire* en 2006, en el número especial dedicado a Tintín. Es la única variante de *Las píldoras* que no aparece en el volumen de Rombaldi.
- [19] Esta libreta está transcrita en Peeters, 1988.
- [20] Declaraciones de 1973 citadas por Peeters, 2002: 455.

SAGAS¹



TINTIN

Historieta franco-belga

French-Belgian Comics

La aventura más desconocida de Tintín: Píldoras, radiactividad y una bomba llamada termocero

Creación de la ficha (2014): Jordi Canyissà. Revisión de Juan Agustí, Javier Alcázar y Alejandro Capelo. Edición de Félix López.

TINTÍN, ÉSE SOI DISANT PERIODISTA.

Texto de Ignacio Fontes.



[Cubierta del núm. 141 de la revista *Leer*, correspondiente a abril de 2003, en el cual apareció publicado primeramente este artículo.]

Ignacio Fontes (Lo Pagán, Murcia, 1947), es escritor y periodista. Fue uno de los integrantes de los gloriosos tiempos de *Bang!*, esforzado comentarista de historieta en prensa y antologista del cómic *underground*. Faneditor de *Abraxas*, escribió sobre cómics en *Imagen y sonido*, *Estudios de Información*, *El arte del comic*, *Humor y contestación* y en otras publicaciones y revistas. Como periodista ha desempeñado cargos de responsabilidad en *Cambio 16*, *Interviú*, *Diario 16* y otras cabeceras; y en su dimensión de novelista caben destacar sus obras: *Cuentos al amor de la lumbre* (1981), *Rojo, rosa, negro* (1983), *Poemas de ausencia* (1986), *Jardín Meridional* (1986)... Su último libro es *Atlas de la democracia en España: Sus Señorías los diputados* (en colaboración con Manuel Ángel Menéndez, Foca Ediciones).

El arquetipo del periodista en la cultura popular es ambivalente: por una parte, representa una especie de antihéroe, por bohemio y descreído, que busca la verdad por curiosidad y por un sueldo escaso con el que pagar su alcohol y su soledad; por otra, en cambio, es un aventurero quijotesco que, ausentes los problemas cotidianos, dedica su vida a hacer el bien rodeado de mujeres enamoradas y/o de fieles amigos que lo admiran. Y como entre ambas caras cabe de todo, no es extraño que el periodismo haya servido como profesión para numerosos héroes de historieta. Desde los tebeos de la posguerra civil española –el *Periodista Pérez*, de Pena, en el *Chicos* de los años 40– al italo argentino Lucas Amato, coprotagonista y novio de Cyber, la heroína de *Cybersix*, cómic de los argentinos Carlos Meglia y Carlos Trillo (1992), hay una pequeña legión de periodistas variopintos en la historia del cómic y de los tebeos de todos los países. Y si a ello se une que los primeros pasos profesionales de Georges Rémi (Hergé) fueran en una Redacción, no es extraño que disfrazara a su personaje Tintín de, efectivamente, periodista.

Los profesionales de la información abundan entre los superhéroes del cómic norteamericano: *Supermán*, que apareció en los cuarenta, es periodista en la vida civil y trabaja, como Clark Kent, en *The Daily Planet* de Metrópolis; *Spiderman*, de los años 60, es el fotógrafo en *The Daily Bugle* neoyorkino Peter Parker; *The Question*, la creación de Steve Ditko en vísperas de los 70, no es sino Vic Sage, reportero de investigación del canal KBEL-TV de Hub City; en los 80 aparece un aliado de Batman, *The Creeper*, que, de persona, es el periodista Jack Ryder, conductor del programa de televisión *Gotham Insider*, de una de las cadenas de Ciudad Gótica... Y, en fin, uno de los guionistas más reconocidos, Warren Ellis, es el autor de la reciente *Transmetropolitan*, una fábula sobre el futuro inminente y deprimente que protagoniza por un periodista desequilibrado, Spider Jerusalem, un crítico feroz del sistema de la cruz a la raya, desde la religión a los propios medios de información.

Y en otras culturas, lo mismo: el italiano Hugo Pratt, autor de culto, es el creador de *Asso di picche* (1945) con guión de Alberto Ongaro –quien con Dino Battaglia y Mario Faustini conformaban el *Grupo de Venecia*–, un superhéroe a la americana disfrazado bajo la personalidad de Gary Peters, periodista. Y una de sus grandes creaciones fue dibujar las aventuras de un personaje creado por uno de los grandes escritores de cómics, el argentino de origen alemán Héctor Oesterheld, quien se inspiró para su personaje en un periodista real, el corresponsal norteamericano de guerra Ernie Pile, ganador del Pulitzer y que murió en una acción bélica poco antes de que terminara la guerra. Pile escribió: «Aquel día había visto matar fría y fría a un hombre, a un soldado. Eso me indujo a escribir para desahogarme de tanta muerte... Sé que ni *Life* ni *Time* ni ninguna otra publicación que se respete compraría este relato. Quizá sea un relato amargo, pero creo que así es el verdadero heroísmo. El relato que mira a la realidad de frente sin falsos pudores... Con sus porquerías, sin buenos ni malos...». De modo que *Ernie Pike*, el corresponsal de guerra de papel, recogía esa realidad: con la guerra pierden todos e incluso los que ganan, lloran, sufren y mueren... Como el propio Oesterheld, secuestrado por los sicarios de la dictadura militar argentina de los años 1970 y asesinado junto a la mayor parte de su familia. En el tenebroso Buenos Aires de los setenta y en el superviviente de los ochenta vive *El Loco Chávez*, un periodista “muy piola” creado por el citado Carlos Trillo y dibujado por Horacio Altuna.



LA "CANALLESCA" ESPAÑOLA.

Muy distintos a los periodistas de los tebeos españoles. Aquí, *El Reporter Tribulete*, que en todas partes se mete, la creación de Guillem Cifré para el *Pulgarcito* de Editorial Bruguera de los primeros cincuenta es un retrato bastante aproximado de la consideración social del periodista en la posguerra: trabaja en *El Chafardero Indomable*, sufre la tiranía laboral de su jefe, un individuo aficionado al maltrato a quien el *mobbing* le parecería sinónimo de hacer el amor, y de sueldo tan escaso ha de mudarse de su humilde piso de alquiler en la calle del Pez a una miserable pensión pijo... Pero a la competencia no le va mejor: los periódicos que aparecen en las historietas de posguerra se llaman como se merecían: *La Bola*, *La Trola*..., lo que eran. Luego hay quejas de los pocos periódicos que se leen en España...

Es decir, que lo que en otras culturas era arquetipo de aventurero, noble y generoso, en la España de la misma época era gente apenas común, superviviente en el franquismo... En fin, lo que eran: para el director general de prensa Tomás Cerro Corrochano: «Un periodista digno de este nombre no puede tener otros señores que la verdad, la patria y el servicio a ella», como para otros fascistas de la misma calaña: Gabriel Arias Salgado: «*Toda la libertad para la verdad, ninguna para el error*», o García Venero: «Un periodismo técnico y políticamente al servicio absoluto de la patria (...). El periodismo no será un negocio económico ni un arma política contra el Estado(...). El periódico y el periodista servirán al Estado». Ya lo había dicho el partido único de la dictadura, Falange Española: «Para una tarea de siglos como lo es el nacionalsindicalismo necesitamos armas inéditas que jamás se hayan empleado. A un Estado fuerte corresponde una prensa fuerte. No puede existir fortaleza en la prensa si ésta obedece a otros móviles, políticos o particulares, diferentes a los que inspira el mismo Estado», siguiendo el dictado de Franco: «El periodismo es una actividad al servicio del Estado; el periodista, un trabajador de la Administración y la Prensa, un instrumento de acción política». O sea, eso, *El Repórter Tribulete*, *La Bola*, *La Trola*...

Aunque aquí también tuvimos un héroe periodista de historieta, eso sí, repeinado, replanchado y con corbata, en cuyo rostro Terenci Moix creyó adivinar los rasgos del Ausente por antonomasia –el que no está ni se lo espera–, José Antonio Primo. Se llamó Roberto Alcázar –ojo al apellido y a Toledo– y se debió a las plumas del dibujante –si así puede llamarse a todo el que dibuje– Eduardo Vañó y del guionista Juan Bautista Puerto, fundador de Editorial Valenciana en el año 1940, que publicó sus aventuras en cuadernos apaisados con el título *Roberto Alcázar y Pedrín*. El protagonista es presentado en el primer cuaderno de la serie como “un periodista e intrépido aventurero” que, en viaje trasatlántico a Argentina para hacerse cargo de una cuantiosa fortuna, se topa con un polizón, Pedrín, muchacho al que se aficiona –según Terenci Moix, que de eso entiende– y al que hace su ayudante. El tal Alcázar debía ser un periodista de ocasión, porque a pesar de la riqueza, en vez de escribir *terceritas* de ABC, se enrola de agente de la Interpol y, misógino y violento, se dedica a difundir el nombre de “¡Eh-pa-ña!” por la rosa de los vientos, al tiempo que su protegido prefiere el más racial «¡Ostras, Pedrín!», versión edulcorada del radical «¡Hostias, Pedrín! ».

LAS "MALAS COMPAÑÍAS" IDEOLÓGICAS.

En parecido potaje ideológico nació, diez años antes, el periodista Tintín. Un joven Georges Remí, que desde joven firmaba sus dibujos con el sonido de sus iniciales cambiadas, Hergé (*Er-yé*), que venía de pasar infancia y adolescencia en un colegio y en el escutismo católicos, entró a los veinte años a trabajar en el departamento de suscripciones del diario también católico y de extrema derecha *Le Siècle XX*, de Bruselas. Su afición al dibujo y su talento lo condujo a ser aprendiz de fotógrafo e ilustrador en el periódico y en 1928, el director del periódico, el abate Norbert Wallez –un cura trabaucare, y tan furibundo admirador de Mussolini como antisemita y anticomunista–, le encargó crear un suplemento infantil, *Le Petit Vingtième*, donde el 10 de Enero de 1929 apareció por primera vez Tintín. Hergé tomó como modelo a Totor, el personaje que dibujaba para la revista *scout*, lo repeinó con un tupé de la época, le dio como compañero a un fox terrier llamado Milú, como su primera novia, y, siguiendo las instrucciones del extremista cura Wallez, lo hizo periodista y lo mandó como enviado especial de *Le Petit Vingtième* a la Rusia soviética. La historieta se titulaba *Tintín en el País de los Soviets* y que se sepa es la única ocasión en que Tintín hizo de periodista. O, dicen otros, de libelista, pues para trazar su apocalíptica visión de la Unión Soviética Hergé se sirvió de un panfleto llamado *Moscou sans voiles*.

Por aquellos años, la Rusia soviética era, naturalmente, el imperio terrestre de Satán para una Iglesia católica asustada porque la URSS se convertía en el faro de los proletarios de todo el mundo y en la bienaventuranza de obreros y pobres en el reino de este mundo, y la antigua esperanza y consuelo de los marginados para mejorar su estatus en el más allá, la Iglesia se quedaba reducida al brutal epitome de *opio del pueblo*.



Aunque Hergé no necesitaba argumentos que su estricta educación y observancia cristianas ya le había imbuido. Y, por si faltara algo, de compañero de mesa en el periódico tenía a un impulsivo periodista llamado León Degrelle, que luego aspiraría a convertirse en el *führer* belga con su partido nazi Rex y llegaría a ser colaborador de Hitler, quien le otorgó uno de sus ridículos grados paramilitares, el de *sturmbannführer*, de las tétricas SS. Un sujeto despreciable que, tras la derrota del nazismo, vivió el resto de su vida escondido bajo las faldas dictatoriales de Franco en España, pero que no sólo no renunció a su vieja amistad con Hergé sino que en 1992 publicó un libro, rápidamente prohibido, secuestrado e incluso quemado –siguiendo la tradición nazi, quizá universal...– que se titulaba *Tintin, mon copain!* Y en el que no sólo reivindicaba que Hergé se inspiró en él para su personaje sino la ideología fascista de Hergé y de su héroe; para probarla publicó cartas, fotos, testimonios y, ¡horror!, dibujos inéditos de Tintín con el uniforme del ejército belga colaboracionista con los invasores alemanes. Los tintinólogos y administradores de su fundación y obra, que no pueden negar las raíces ultras de su ídolo, achacan aquella etapa a “errores de juventud” y rechazan la mayor parte de las afirmaciones del nazi Degrelle con la

juiciosa observación de que los muertos no pueden declarar pero en su boca se le puede poner cualquier clase de declaraciones. En todo caso, Hergé dijo en vida que se inspiró en las características físicas de su hermano menor, Paul, para su personaje.

Sin embargo, lo cierto es que, el país bajo dominación alemana, y cerrados *Le Siécle XX* y su suplemento *Le Petit Vingtième* por las restricciones de guerra, Hergé pasó a trabajar en el diario colaboracionista de los nazis *Le Soir*. Tan cierto como que las aventuras que escribió y dibujó de Tintín antes de la guerra, después de la contienda las sometió a una profunda censura para reeditarlas, podarlas e incluso talarlas de secuencias y expresiones con las que, en los dulces años de la juventud, había proclamado su ideología fascista, racista y autoritaria.

De hecho, siguiendo la lógica del vencedor, Hergé sufrió la depuración que siguió a la liberación de los países invadidos por los alemanes. En pequeña medida, pero si un pájaro nazi como Alfred Krupp, el magnate de la industria pesada alemana que armó a Hitler no sólo con interés sino con amor y convicción, era excarcelado antes de que cumpliera su pequeña condena y devueltos todos sus bienes incautados, como a tantos, ¿a qué se podía castigar a un dibujante de historietas cuyo fascismo era producto de su educación católica integrista y de las “malas compañías”? Su mayor error fue ilustrar un panfleto de Degrelle, su *Histoire de la guerre scolaire*, pero nunca se había implicado ni en la estructura ni en la violencia de los invasores y de sus correligionarios belgas.



¿HÉROE, CANALLA, CIUDADANO DEL MONTÓN?

Ésos son los hechos, las interpretaciones son libres y tan idiotas como la capacidad de los intérpretes. Así, mientras que el actual movimiento neonazi europeo reclama al primer Tintín casi como un nuevo *Mein Kampf* y la Iglesia más conservadora lo reclama como «un dibujante de Acción Católica de fama internacional» (en la *Revista Arbil*, tengamos en cuenta que el partido nazi belga, Rex, se llamó Christus Rex), los del extremo de enfrente siguen viendo en el Tintín evolucionado las raíces extremistas del primero: en Milú, a un perro racista que desprecia mezclarse con “perros piel roja” (En *Tintín en América*); en la dipsomanía del capitán Haddock, un homenaje al abstemio Hitler; en los dos detectives idiotas Dupont y Dumond (Hernández y Fernández), una crítica de la debilidad de los cuerpos de seguridad de las democracias; en el profesor Tornasol, tópico de sabio loco, cuyas locuras ambicionan

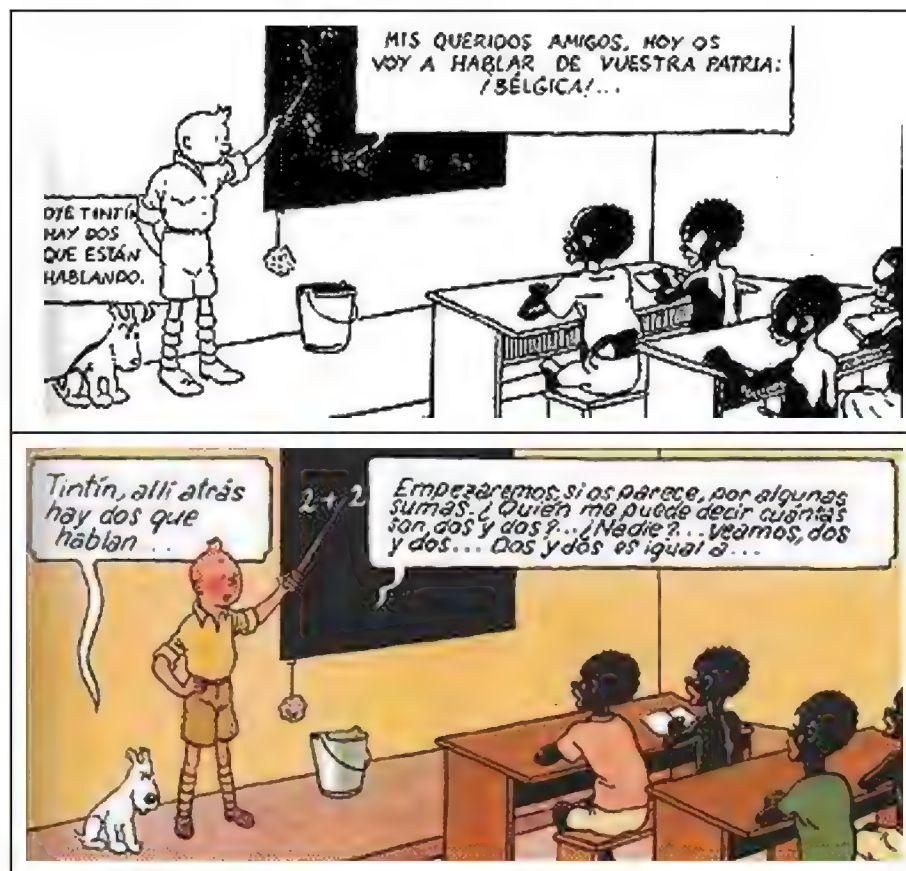
potencias extranjeras casualmente comunistas y, por último, pero no la menor acusación, en la ausencia de relaciones heterosexuales la homosexualidad de Tintín, o por lo menos su misoginia, dada la ausencia de mujeres en sus historietas –peor, la cruel caricatura de la mujer en la figura de la cantante de ópera Bianca Castafiore–, sin entrar en que algunos, quizá definitivamente obnubilado por los efluvios dopamínicos de su pensamiento, lo tachan de zoófilo por su relación con el de todas formas manejable, e imagino que adorable, Milú...

Los tintinólogos, especie de *Legionarios de Cristo* si Hergé fuera el Mesías, devuelven argumentos como quien da revés a una pelota de tenis. Y concluyen lo que concluiría cualquiera: Como gran parte de los dibujantes de historietas, Hergé es un *artista* venido a menos, y si los *artistas* adolecen del vicio de la cultura, los dibujantes de historietas suelen ser autodidactas, de manera que recogen en sus historias los tópicos corrientes en la sociedad, los que refleja la cultura popular. En la que, por ejemplo, la idiotez policial es moneda corriente –desde Charlot al chiste: la policía no es tonta: ve colillas con marcas de lápiz de labios y dice: ha fumado una mujer–; el alcohol es un grave problema social y un drama en muchas familias y círculos restringidos; la liberación de la mujer empezó en los años setenta (¡En Suiza no pudieron votar hasta 1953!) y anteaer, como quien dice, fue la marcha por los derechos civiles de los negros de Martin Luther King... Hemos avanzado mucho desde 1968, pero no se puede pedir que lo asuman de la misma manera el nacido en 1907, Hergé, que al nacido en 1947 ni mucho menos a quien vivía antes de la II Gran Guerra que a finales del siglo XX.

Un tal *Alex Tornasol*, un *tintinólogo* que escribe en una de las numerosas páginas de la Red dedicadas a Hergé-Tintín (la chilena <http://www.ergocomics.cl>), define el raro atractivo del personaje con lúcida sencillez:

«¿Y juzga? ¡Jamás! Tintín es un liberal. No entra nunca en los defectos ajenos. Con similar paciencia tolera el carácter dipsómano de Haddock, que la ineptitud de Hernández y Fernández, como los desvaríos vocales de la Castafiore. Sólo cuando se pone en peligro la situación del grupo es cuando denuncia la actitud impropia de alguien. Pero es un pronto, un instante, un ajuste de la acción. Entonces, si Tintín es tan sencillo, si su personaje aporta tan poco, ¿cuál es su papel, cómo ha llegado a protagonista? Pues precisamente gracias a su modo de ser».

Es verdad que no se refiere al primer Tintín, el que militó contra los revolucionarios soviéticos y el que *enseñó* a los *negritos* del Congo que su patria era Bélgica y el putero compulsivo Leopoldo II, su monarca “por la gracia de Dios”, pero sí es el que, convenientemente pasado por el tinte de los modales democráticos vencedores de la II Guerra Mundial, se ha fijado en la retina de la memoria histórica universal.



Dos versiones de la misma viñeta, procedentes de la historieta *Tintín en el Congo*, con las modificaciones en el dibujo y en el mensaje que se deseaba transmitir al público lector que se explican en el texto.

Texto de Ignacio Fontes.



[Cubierta del núm. 1 de la revista *Tintin*, correspondiente a 1948, donde las aventuras del joven periodista sufrieron una transformación. Clic sobre la imagen para ampliar]

UNA PASADA POR LO "POLÍTICAMENTE CORRECTO".

Porque, tras esos devaneos fascistas de juventud, Hergé no sólo se convierte en un ciudadano democrático occidental *comm'il faut* sino que, a cambio de concesiones al *statu quo* de la posguerra, denuncia de forma clara y sin rodeos situaciones propias del vademécum del progresista occidental.

Cuando en 1946 se reincorpora a la vida profesional, aparece la revista *Tintin* y Hergé redibuja las aventuras de su personaje para publicarlas en forma de álbum y a todo color –no en negro, como era en el original de antes de la guerra-, de sus páginas desaparecen, desde luego, las ingenuas referencias a la superioridad (supuesta) del hombre blanco e incluso de las filacterias, o bocadillos, el tono que la cultura popular colonialista imponía a los negros –ése que dice: «Amito blanco, negrito bueno»...-. Así, si en la primera versión de *Tintín en el Congo* el Tintín profesor enseñaba a los pequeños congolese que su patria era Bélgica y Leopoldo II, su rey, ahora se traviste en voluntario de ONG *avant la lettre* para enseñar a los alumnos las primeras letras y números, aunque como las cosas son como son, el nuevo bocadillo recoge que ni un sólo negrito sabe cuántos son dos más dos...

Pero también hay nuevos planteamientos de fondo que, tras la guerra, son los políticamente incorrectos. Así, en el *Tintín en el país del oro negro* original, anterior a la guerra, se retrata la angustiosa situación de una Palestina bajo la feroz dominación del Imperio británico, que, de acuerdo con la Declaración Balfour, se propone instalar el "hogar nacional judío" en su territorio. Lo que, para una mejor tramitación del expediente, se acompaña por un terrorismo no menos feroz de las organizaciones clandestinas del sionismo judío, las Irgún y Stern amparadas por la Hagannah. En 1947 se consuma el expolio de Palestina y da lugar a la primera guerra árabe-israelí. La primera versión, que se comienza a publicar en 1939 y se interrumpe el 10 de mayo de 1940 con la invasión de Bélgica por los alemanes, retrata fielmente la situación: los soldados británicos arrestan a Tintín, que luego es secuestrado por los terroristas judíos y finalmente por los resistentes árabes. La segunda versión, que Hergé reemprende en 1948, es aún más precisa –la precisión histórica y de ambientación fue una verdadera obsesión para el autor- y Haifa se llama Haifa, los buques de guerra son de la Navy y los terroristas judíos son identificados como miembros del Irgún. Pero en una segunda versión añade un detalle de suma importancia histórica para la comprensión del conflicto: Palestina no es más que el prólogo de otra guerra más oculta y más trascendente, que Hergé personifica en dos grandes compañías petrolíferas, la Arabex inglesa y la alemana Skoil. Por último, en la tercera y definitiva versión de *Tintín en el país del oro negro* –la más difundida, de 1971, cuando ya es un suceso camino de universal- elimina las referencias a la implicación de los británicos, al parecer a petición de sus editores en Gran Bretaña, que dicen que alusiones tan directas afectarán a las ventas. Así, ya no existe conflicto árabe-israelí, Tintín llega directamente al Khemed, campo petrolífero donde libran su batalla las citadas compañías y a la que ejército y políticos británicos son ajenos ni los terroristas israelíes tienen arte ni parte... En fin, la vida misma...



Frédéric Soumois, un notable *tintinólogo* y periodista del *Le Soir*, el mismo diario en el que trabajó Hergé durante su etapa colaboracionista, concluye de las andanzas de

esta aventura de Tintín:

«Estas tres versiones simbolizan las tres grandes etapas de la creación hergeana: a un periodo de preguerra, en el que fuertes denuncias son apenas disimuladas, sucede un periodo de posguerra en el que relatos más conformistas pueden permitirse el lujo de comenzar en la realidad para luego situarse en una completa utopía carente de referencias. El tercer periodo responde a una acentuación, que llega hasta el perfeccionismo, de la preocupación por la autenticidad del detalle, del respeto al documento como verismo que, paradójicamente, lleva a Hergé a extender la creación de la utopía al conjunto del relato y no solamente a su desarrollo».

UN BOY SCOUT HUMANISTA.

Si Hergé fue un niño católico integrista, un adolescente fascista, un joven colaboracionista y un buen burgués de posguerra..., también fue un *boy scout*, organización en la que militó de niño y de joven y con la que mantuvo vínculos toda su vida. Lo que, si no me equivoco, supone que su honor se basa en ser *digno de confianza, leal, útil y servicial, amigo de todos y hermano de los demás scouts sin distinción de raza, credo, nacionalidad o clase social, cortés, obediente y disciplinado, no hacer nada a medias, ser animoso ante peligros y dificultades, trabajador, austero, respetar el bien ajeno, ser limpio, sano y puro en pensamientos, palabras y acciones y ver en la naturaleza la obra de Dios y proteger a los animales y plantas*. Los principios del *scout*, coronados por el lema "Siempre listo", el mismo que inventó el fundador, Baden-Powell, para los alguaciles de Sudáfrica, el cuerpo policial-militar que había creado en 1901: "Be prepared".

¿Cómo explicar, si no, que en plena *Anschluss* germano-austriaca escribiese y dibujase *El cetro de Ottokar* (1938)? Aquí, Hergé traslada el argumento de la anexión a dos países balcánicos, la Syldavia monárquica y Borduria, que pretende anexionarse aquella, bajo la dictadura férrea de un paramilitar llamado Müsstler... ¿Müsstler? ¡Mussolini-Hitler! ¿No está claro? Pues los invasores nazis, que prohibieron la difusión de dos de sus álbumes, *Tintín en América* y *La isla negra*, que tachaban de "propaganda anglo-sajona", no lo hicieron con *El cetro de Ottokar*, pues aunque nombres, insignias de los aviones y uniformes y tácticas no dejan lugar a dudas, o bien eran "gilipollas" -como le gustaba decir al dibujante italiano Bonvi (Franco Bonvicini, 1941-1995, autor de una tira cómica sobre la torpeza del ejército nazi llamada *Sturmtrupper*)- o, dados los antecedentes de Hergé, ni se les pasaba por la cabeza que el malvado Müsstler fuera un trasunto de los dos grandes líderes del fascismo y responsables de la inminente tragedia europea.

Como también hay que reseñar que en otro de sus álbumes de anteguerra, *El loto azul* (1936), Tintín denuncia la invasión japonesa de la Manchuria china y la actitud débil de las potencias occidentales, que también la ocupan y la siembran de opio. Hergé traducía la información que le proporcionaba un íntimo amigo chino, Tchang Tchoung-Jen, un estudiante de arte en Bruselas, lo que le permitió salpicar el álbum con carteles en ideogramas chinos que decían «¡Abajo el imperialismo!», «¡Abajo los productos japoneses!» o «¡Abolir los tratados desiguales!», lo que, de entenderlo, tampoco hubiera gustado mucho a sus correligionarios políticos.



Un hombre contradictorio al menos entre su espíritu *scout* y lo que le exigían amigos y circunstancia histórica, aun que también cumplió con ellos en *La estrella misteriosa* (1941). El Fondo Europeo de Investigaciones Científicas recluta una extraña expedición entre los fascismos europeos: un alemán, un francobelga, un español y un portugués y dos neutrales, un sueco y un suizo, y la envía a recuperar un aerolito caído en el océano, para lo que han de enfrentarse a la expedición de la América judía, financiada por un tal Blumenstein. Al ser redibujada tras la guerra, fue censurada la bandera norteamericana y sustituida por la del ficticio São Rico y el malvado banquero Blumenstein, por el malvado banquero Bohlwinkel. Pero bien dice el refrán que Dios castiga y no da voces: luego se supo que el patronímico Bohlwinkel es también hebraico... ¿Una desgracia u otro guiño del autor, que, periodista al fin y al cabo, se documentaba de manera obsesiva? Los tintinólogos lo achacan a la *mala pata*; los fachosos, a que su

corazoncito ario -en fin, siendo de Bélgica..., más o menos- nunca dejó de latir

El caso es que todas estas peripecias, entre luces y sombras, le acarrearón un par de noches de calabozo y un par de años de ostracismo. Y ésa fue toda su depuración, escasa para los que hubieran querido una mayor sanción por apoyar con su obra la ocupación alemana, pero Tintín ya era un símbolo belga, es decir, francés y como no había hecho mucho más que millones y millones de franceses y belgas con los invasores... Y Hergé, que nunca fue extremista, se condujo por el camino del humanismo cristiano, se psicoanalizó con un discípulo de Jung y se dejó fascinar por el progreso tecnológico, el arte de narrar y la exactitud de lo dibujado, en un estilo -la "línea clara", sin volúmenes y colores planos- que creó una de las escuelas más fecundas y originales de la historieta europea.

Un humanismo que lo apartó incluso del anticomunismo más primario y, sobre todo, le inspiró acusaciones contra los regímenes autoritarios, el excesivo poder de las grandes corporaciones, la explotación y el maltrato de las minorías, los tráficos ilícitos, especialmente drogas, hombres y armas, a los que dedicó volúmenes e incluso alguna alusión directa y durísima... Es el caso de su personaje Basil Bazaroff, de la Vicking Arms Co. Ltd., remedo apenas disimulado, ni siquiera en el retrato gráfico, de un personaje real, Basil Zaharoff, un traficante de armas de origen húngaro, que a principios del siglo XX hizo una fortuna tan inmensa con su empresa Vickers Armstrong Ltd. que le permitió fundar nada más ni menos que el Casino de Montecarlo. Hergé denunció con Bazaroff-Zaharoff la venta de armas a ambos contendientes, los sobornos criminales, los asesinatos de los honrados, la utilización de la prensa y de los periodistas, el empobrecimiento de los países en la carrera armamentística sin sentido y los socorros mutuos entre traficantes, petroleros y financieros...

Cosas que hacen afirmar al periodista Michael Farr, experto en Tintín, que al menos el personaje y su autor eran ideológicamente de centro izquierda y estaban contra el fascismo.

Pero también hay explicaciones para la evidente misoginia. Es verdad que no era la mejor época para las mujeres, pero para Hergé nunca lo fue -apenas dos mujeres aparecen en sus historietas con papel relevante: la Castafiore y la mujer del general Alcázar, un golpista sudamericano sin escrúpulos, financiado por la International Banana Company -y enemigo del dictador de Tapioca, al que apoya la Borduria comunista-, traficante de armas y colérico, al que sólo le hace temblar... su esposa, Peggy.

El citado *Alex Tornasol* explica por qué no hay mujeres en las historietas de Tintín con claridad sólo superable en altitud:

«Una mujer entorpece toda acción (que no olvidemos, es de lo que se trata en Tintín), una mujer representa la estabilidad (frente al movimiento y la aventura continua de Tintín y sus amigos), implanta cursilería, sensiblería barata, mojigatería, dogmatismo (frente al liberalismo vital de Tintín), y todo modelo de aventura se limitaría a una simple ensoñación pseudorromántica (frente a la imaginación activa de Tintín). Conclusión: si te apetece leer psicodrama de tercera regional, cómprate el último libro de Ana Rosa Quintana o abónate a una colección de literatura femenina; pero si te gusta la acción, la aventura y la imaginación, cómprate un Tintín».

O sea, misóginos irrecuperables (el personaje y sus *caballeros*) para la vida civilizada.

¿TINTÍN PERIDISTA?

Pero, decíamos que Tintín era periodista... Lo cierto es que tras su *Tintín en el país de los soviets* – curiosamente, otro dato contradictorio, el único volumen de anteguerra que no quiso redibujar ni reeditar después y del que, una vez fallecido, se haría una reedición del original, pero fuera de la serie de lo que Hergé consideraba “el verdadero Tintín”-, el personaje no volvió a ejercer nunca de periodista, aunque se le supone pagado por periódicos que nunca se nombran ni aparecen y toda la relación de Tintín con la prensa se limita a su condición de sujeto mediático, o, en una ocasión, como objeto del deseo de dos grandes diarios que tratan de comprarle su exclusiva...

En cambio, su autor sí lo era y todas sus historias son un prodigio de documentación histórica y gráfica. Quizá por eso no quiso reeditar nunca *Tintín en el país de los soviets*, pues el abate Wallez le impuso la pauta del libelo *Moscú sin velos* de Joseph Douillet, un antiguo cónsul de Bélgica en la Rusia zarista que mantenía que los soviéticos fabricaban decorados que simulaban fábricas, que habían impuesto un régimen dictatorial de terror, torturas y abandono de niños, en una Moscú que se derrumbaba en la miseria y en el que los dirigentes del Partido Comunista amasaban inmensos tesoros arrancados al pueblo...



Hergé dibuja en Tintín quizá su ideal juvenil de periodista, un profesional dotado de astucia, amplios conocimientos, manejo de idiomas, capaz de investigar y analizar con tenacidad hasta descubrir la verdad, que, dada su lealtad y su profundo sentido de la ética, no está en venta sino que es el arma para oponerse a los malvados y a los corruptos... «En el fondo, mi único rival internacional es Tintín. Somos los pequeños que no se dejan avasallar por los grandes», dijo el presidente Charles de Gaulle. Será o no verdad, pero ahí ha quedado la frase para la eternidad, a mayor gloria de Tintín / Hergé.

Como la de Andy Warhol: «Hergé ha influido en mi obra tanto como Disney. Para mí, Hergé fue más que un dibujante de cómics. Tenía una dimensión política y satírica».

Por mi parte, he de confesar que aunque nunca me gustaron los dibujos de Tintín -la *línea clara* siempre me ha parecido, en los tebeos, un artificio artístico, una caricatura-, cuando cogía uno de sus álbumes no sólo no lo soltaba hasta llegar al final sino que al pasar cada página la acompañaba

con un lamento porque no quedaran otras mil por pasar... Ésa es, como sabemos lectores y escritores, la principal virtud de un libro, de una película, de una historieta: nada menos que el arte de narrar.

Actualmente, Ediciones Casterman y sus franquiciados venden cada dos segundos y medio uno de los más de doscientos álbumes de Tintín en alguno de los cincuenta y tres lenguajes a los que ha sido traducido.

Paradojas de la vida: El traductor de Tintín al catalán, un periodista republicano represaliado por Franco

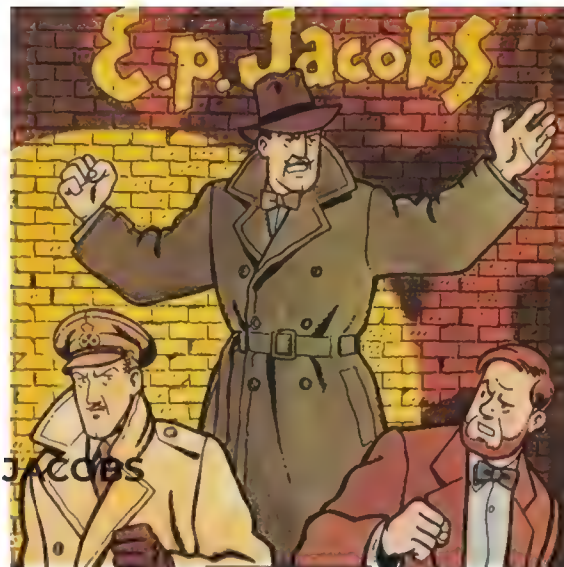
La vida es paradójica, sarcástica e injusta con los sujetos de su juego, las personas. Mientras que un fascista, Hergé, era recuperado y acogido por la democracia, numerosos antifascistas perdieron la vida, se hundieron en la miseria o fueron represaliados en regímenes fascistas que, como España o Portugal, ganaron la guerra mundial contra el fascismo.

Ese fue el caso del traductor de Tintín al catalán, de Joaquim Ventalló (1899- 1996), escritor y notable periodista republicano, que, además de ser el primer periodista que retransmitió un partido de fútbol en català (un Barça-Donosti a través de Ràdio Associació de Catalunya), fue concejal del Ayuntamiento de Barcelona por Esquerra Republicana (1931), dirigió los diarios *L'Opinió* (1931-34) y *La Rambla* (1934-36), tuvo que huir a Francia en 1936, amenazado de muerte por la FAI, y en 1939 al final de la guerra y aunque pudo volver a Barcelona en 1943, hasta 1967 no logró retomar sus colaboraciones, teniendo que mantenerse mientras tanto con trabajos como las traducciones del Tintín de Hergé al catalán.

Así son las cosas...

LAS AMENAZAS CARTESIANAS DE EDGAR P. JACOBS

JUAN AGUSTÍ



TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 12, 3-VIII-2014

Recorrido biográfico sobre la figura de Edgar P. Jacobs, creador de Blake y Mortimer, una de las obras maestras de la línea clara. / Biographical journey on the figure of Edgar P. Jacobs, creator of Blake and Mortimer, one of the masterpieces of the "ligne claire".

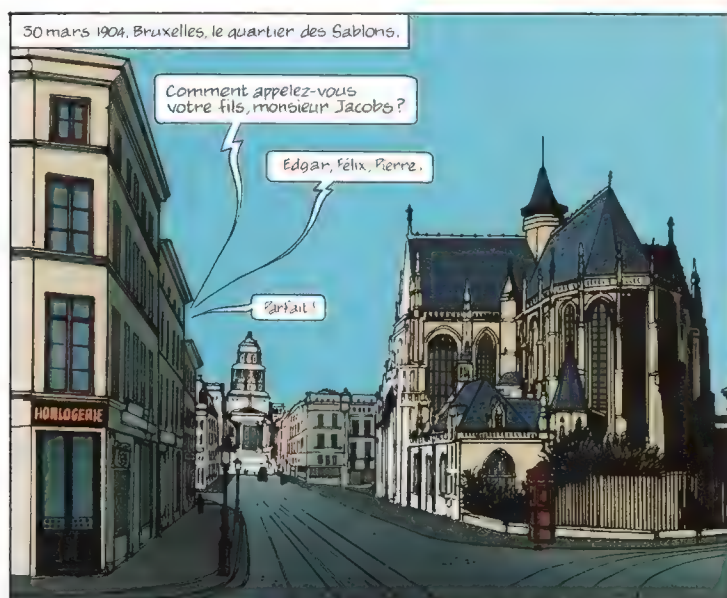
LAS AMENAZAS CARTESIANAS DE EDGAR P. JACOBS

Edgar Pierre Jacobs nació el 30 de marzo de 1904 en el distinguido barrio de Sablon, en Bruselas, bajo el influjo de la deslumbrante iglesia de Notre-Dame-des-Victoires y en el centro de un triángulo formado por el Conservatorio, los Museos Reales y la Academia Real de Bellas Artes, como si las Parcas hubiesen predeterminado su destino.

Estuvo a punto de morir cuando era niño mientras jugaba en el patio de su tío, un ebanista de Lovaina. La tapa podrida de un viejo pozo cedió bajo sus pies, y Jacobs se precipitó por un estrecho agujero de siete metros de profundidad. Estuvo chapoteando en el agua más de media hora hasta que consiguieron rescatarle.

«Desde que tengo memoria, he estado dividido entre dos vocaciones: la música y el dibujo. Sin embargo, parece que mi primera vocación fue la música, como lo demuestra el que, a la edad de cuatro años, abrumado por las olas de la armonía de la procesión de la banda de Notre-Dame-de-la-Chapelle que pasaba por delante de mi puerta, seguí sus pasos como un sonámbulo y desaparecí con ella. Mi madre, angustiada, no me encontró hasta dos kilómetros más adelante, marchando solemnemente con un bastón en la mano, junto al bombo, haciendo: "¡Boom! ¡Boom! ¡Boom!"»^[1].

Ya desde muy pequeño le sedujeron los efectos teatrales y espectaculares de las cosas: «Lo que me más impresionaba de las buenas misas de antes eran sus majestuosos decorados, su ambientación musical y su atmósfera impregnada de olor a incienso»^[2]. Su afán de perfección ya despuntaba también entonces: «Jamás me perdía una procesión, aunque me permitía juzgar severamente la laxitud y falta de convicción con la que algunos participantes desempeñaban el ejercicio de sus funciones. Así, estaba particularmente conmovido por el aspecto poco marcial de los legionarios romanos y sus horribles medias de color carne»^[3].



El nacimiento de Edgar P. Jacobs en el barrio de Sablon de Bruselas, según Rodolphe y Alloing en *La marque Jacobs* (Delcourt, 2012).

También le fascinaba la aeronáutica: las ascensiones libres de globos o las graciosas evoluciones del *Bélgica*, un magnífico dirigible amarillo que tuvo la suerte de poder visitar. Eran los comienzos de la aviación, por lo que pudo asistir a las hazañas de los primeros pioneros belgas en Zellick, una pequeña ciudad cerca de Bruselas.

Su padre era un simple sargento de policía, por lo que, en su calidad de funcionario, tenía el privilegio de poder inscribir a sus hijos en la Escuela Media^[4]. Eso hizo que Jacobs se sintiese aislado, debido a la condición más modesta de sus padres. La brecha que le separaba del resto de sus compañeros hizo su vida insostenible, por lo que sus padres acabaron resignándose y le trasladaron a la escuela comunal.

Acababa de terminar el tercer curso cuando estalló la I Guerra Mundial. Entre sus recuerdos más conmovedores está la entrada de los alemanes en Bruselas el 20 de agosto de 1914, precedidos de *uhlans*^[5] y conduciendo delante de ellos una media docena de rehenes civiles, incluyendo un sacerdote y un lancero con las manos atadas a la espalda, o la visión de los famosos zepelines, verdaderos ingenios de ciencia ficción, reminiscencia de la obra de H. G. Wells *The War in the Air*^[6].

Como todos los jóvenes, adoraba las revistas con ilustraciones destinadas a la juventud: *L'Épatant*, *Le Petit Illustré*, *La Semaine de Suzette*, *L'Intrépide*, *Les Belles Images*... Así entró en contacto con los primeros autores de tebeos de la época: Christophe, Benjamin Rabier, Le Rallic, Morin o Raffin. «De todos los dibujantes, al que más admiraba, y que además era un gran artista, era Georges Omry, que desplegó un notable talento en su página doble del semanario *Les Belles Images*, dedicado generalmente a un cuento de hadas o a algún episodio de la historia de Francia. Precisamente de este último artista guardo un álbum rarísimo titulado *Les aventures du comte de Chavagnac*»^[7].

Leía y releía con avidez las prestigiosas colecciones *Je sais tout* y *Lectures pour tous*, donde descubrió las ilustraciones de Lhanos, Machiatti, Manuel Orazi, Arthur Rackham, Edmund Dulac, Caran D'Ache, Sem o Boudini. Entre sus tesoros personales, Jacobs señala álbumes ilustrados por Job: *Fanfan la Tulipe*, *Quand nos grands rois étaient petits* y, sobre todo, *Histoire de Belgique*.



Dibujo de la juventud del autor, un frontispicio de un ambicioso proyecto nunca realizado sobre los episodios más destacados de la historia universal (1915-1916).

En cuanto a la lectura, sus gustos se dirigían a la historia, los relatos de viajes, las aventuras científicas (precursoras de la ciencia ficción moderna) y, por supuesto, los prestigiosos relatos de anticipación de Julio Verne. Inalcanzable para él, acudía a la biblioteca comunal para consultar frecuentemente *Le Grand Larousse illustré*.

Sus padres tratan de asegurarle un empleo estable, por lo que le matriculan en una escuela superior dedicada especialmente a la formación de empleados y ejecutivos de ventas. Excepto en dos o tres asignaturas con las que tiene afinidad, el resultado es previsible... Es aquí donde conoce a Jacques van Melkebeke, un joven con extraordinarias dotes para el dibujo, lector infatigable, que se interesa por todo y, como Jacobs, autodidacta de pantalones cortos. Aunque tienen caracteres y temperamentos diametralmente opuestos, y a pesar de una amistosa rivalidad artística entre ellos, el sentido del humor les proporcionará la ocasión de iniciar una larga amistad^[8].

A finales de 1917, su padre le cuela en la representación de Fausto, que se celebra en el Théâtre Royal des Galeries. El joven, que no sabía lo que era la ópera ni conocía la obra, quedó absolutamente deslumbrado por el espectáculo: «Esta admirable estilización de la realidad que es la ópera materializó para mí, sublimándolo, todo el mundo poético de mi infancia. Descubrí el poder subyugante de la música, la energía de la acción dramática, la seducción de la danza, el esplendor de los decorados y del vestuario, la magia de la iluminación. En una palabra, la magia del espectáculo en toda su dimensión. Al día siguiente de esa memorable noche, me había hecho con el libreto de Michel Carré y de Jules Barbier, sin olvidar la obra de Goethe»^[9].

Poco después de la entrada triunfal del rey Alberto y sus tropas en Bruselas el 18 de noviembre de 1918, termina los estudios. Sus padres, abrumados por su talento y obstinación por el dibujo, le hacen ingresar en la Academia Real de Bellas Artes. Entre tanto, ha conseguido contagiar el gusto por la ópera en su amigo Jacques, y ambos se convierten en asiduos espectadores del Théâtre Royal de la Monnaie^[10].

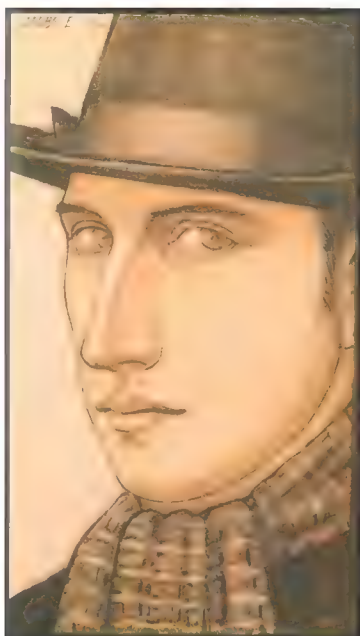
Jacques van Melkebeke le presenta a un compañero de su clase en la Academia de Bellas Artes, Jacques Laudy. Muy pronto los tres se hacen amigos y formarán un trío inseparable. Enseguida, comienzan a retratarse unos a otros.



Dos proyectos de carteles para *La publicité* (1921-1922).

Jacobs ejerce diversos oficios de forma efímera, por supuesto, mal remunerados: diseña joyas, encajes, o restaura fotografías... Todos estos trabajos le hacen cuestionarse las posibilidades prácticas que tiene con sus aptitudes para el dibujo. El joven Edgar se había dado cuenta de que poseía una bonita voz de barítono. Alentado por sus amigos, comienza a ejercer como figurante en la Monnaie, a razón de dos francos por tarde. Sus ambiciones son escasas: aspira simplemente a entrar en el coro. «¡Debuté en *Guillermo Tell*, en un número de altos vuelos! Vestido de montañero helvético, en medio de los Alpes, tuve que subir un practicable que tenía de siete a ocho metros de altura, simulando un camino de montaña, mientras lanzaba una mirada alrededor de los picos circundantes. Crucé así todo el escenario hasta una estrecha plataforma donde estaba el barítono Tilkain Servais, titular del papel, a la espera de su entrada, ballesta al hombro... ¡Una noche inolvidable!»^[11].

Muy a su pesar, dado que la publicidad no atravesaba por muy buen momento, tuvo que aceptar un trabajo como corista en el hoy desaparecido Théâtre de l'Alhambra en una revista de Mistinguett^[12]. Comienza a trabajar así en revistas y otros espectáculos, abandonando definitivamente la publicidad, aunque sigue trabajando como dibujante.



Autorretrato del autor, de 1926.

Así llega a los veinte años, momento en el que se desplaza a Krefeld (Alemania) para realizar el servicio militar. Cuando regresa a su trabajo de diseñador, la dirección le coloca como vendedor de tejidos, basándose en un párrafo ambiguo de su contrato de trabajo. Al poco tiempo es despedido. Entra a trabajar al servicio de un “mayorista” de la profesión que posee la exclusividad casi total de la publicidad de las grandes revistas de la capital y de la provincia. Es un trabajo mal pagado que, sin embargo, deja a Jacobs con el suficiente tiempo libre para poder realizar un proyecto ambicioso que había madurado lentamente desde que dejó el Théâtre de l’Alhambra: llegar a ser cantante de ópera.

Gracias a sus contactos en el coro de la Monnaie, comienza a dar clases con Laurent Swolfs, profesor de arte lírico en el Real Conservatorio de Bruselas. Durante cinco años trabaja duro para mantener simultáneamente sus dos actividades. Su jornada comienza a las seis de la mañana y se prolonga hasta medianoche. Trabaja su voz, aprende solfeo y lírica, estudia canto con Guyot Egly, de la Ópera de París, y repertorio con Alexis Boyer^[13], famoso barítono de la Monnaie.

Comienza a presentarse a concursos para ejercitarse como cantante delante del público y dominar los nervios. El 29 de junio de 1929 obtiene por unanimidad el primer premio a la excelencia en el canto^[14]. Inmediatamente después se presentó a una audición y fue contratado por la Ópera de Lille, bajo la dirección de Paul Frady. Los grandes nombres de la escena actuaban regularmente en aquel teatro, así que para los jóvenes debutantes era una ocasión perfecta para perfeccionar su técnica. Debutó con el papel de De Brétigny, un joven libertino, en *Manon*, de Jules Massenet. Cantó durante varias temporadas la mayor parte de las obras del repertorio de ópera y ópera cómica.

En 1930, cuando sus perspectivas parecían prometedoras y ya contaba con la idea de establecerse en Francia, comienzan a sentirse en Europa los efectos de la Gran Depresión. Las salas se vacían, y muchos teatros empiezan a cerrar sus puertas. La situación internacional se degrada económica y políticamente. «Me encontré con el célebre tenor italiano Sylvano Isalberti, de la Scala de Milán, que estaba de gira por Bruselas, Amberes y Amsterdam. Éste, sorprendido por la magnitud de mi registro —yo daba fácilmente un si bemol— y por el color de mi timbre, se ofreció espontánea y gratuitamente a hacerme trabajar mi tesitura, lo que me aseguraba una carrera internacional. Abrumado por el sorprendente veredicto, estaba, a la vez, incrédulo y perplejo. Pero el destino, una vez más, había decidido por mí. En efecto, unos días más tarde se declaraba la guerra»^[15].

Movilizado, como su hermano y dos de sus primos, su batallón termina acantonado cerca de Carcasona hasta que es repatriado a Bélgica el 1 de agosto. Una hora después de llegar a Bruselas le llega la noticia de la muerte de su hermano André, diez años menor que él.

Consternado, no le queda otro remedio que buscar otro trabajo, ya que las oportunidades de continuar su carrera musical se han desvanecido. En aquellos días, estar desocupado suponía el riesgo de que en cualquier momento te trasladaran a Alemania a realizar “trabajos voluntarios”. A través de Jacques Laudy concierta una cita con Jacques Dratz, director artístico de *Bravo*^[16], una importante revista semanal para jóvenes muy apreciada en la época, para la que desde hacía algún tiempo su amigo venía realizando portadas e ilustraciones. Las historietas que publica esta revista están únicamente compuestas por material estadounidense: *Félix le Chat*, *Les Garnements*^[17], *Jungle Jim* y la primera *space opera*, el *Flash Gordon* de Alex Raymond (en Bélgica, *Gordon l’Intrépide*). Dratz le encarga —al principio con cuentagotas, después de una manera más regular— ilustraciones para cuentos y novelas. Una vez más tiene la ocasión de mostrar sus conocimientos acerca de la historia del arte y de la historia del traje, así como de demostrar su sentido de la decoración y el color. A pesar de comenzar colaborando de manera esporádica y por un interés puramente alimenticio, poco a poco se va convirtiendo, sin contrato, en colaborador habitual.

Es bien sabido que Jacques van Melkebeke colaboró en los guiones de las aventuras de Tintín que aparecieron durante la guerra^[18]. En 1941, Hergé y Van Melkebeke escriben una obra de teatro, *Tintin aux Indes. Le mystère du Diamant Bleu*, drama en tres actos que se estrenará a finales de año en el Théâtre Royal des Galeries^[19]. Durante la *matinée* del 15 de abril de 1941, Van Melkebeke presentará a ambos dibujantes. «Aunque parezca increíble, dada la popularidad del personaje», dice Jacobs, «ésta es la primera vez que escuché hablar al creador de Tintín, no conocía ni su nombre ni su obra. Los tebeos eran algo desconocido para mí»^[20]. En cualquier caso, Hergé y Jacobs hacen buenas migas enseguida y ambos se reunirán a menudo en el taller de Van Melkebeke.



El encuentro de Hergé y Jacobs frente a la redacción de *Tintín*, según Rodolphe y Alloing en *La marque Jacobs* (Delcourt, 2012).

Jacobs no será, por tanto, el primer colaborador de Hergé. En marzo de 1942, Hergé contrata a Alice Devos como colorista, delicada tarea que realizará durante años^[25].



Tanto el dibujo como los colores impresionan de nuevo a Hergé, que vuelve a pensar en él como compañero ideal para rehacer los viejos álbumes de Tintín, pero Jacobs, cuyo estilo gráfico es contrario a la rapidez, está demasiado ocupado con su propia serie y sigue bastante celoso de su independencia. Hergé deberá insistirle muchísimo antes de formalizar un acuerdo^[27]. El 30 de diciembre de 1943, Hergé confirmará a Jacobs que le contrata como colaborador independiente, a media jornada, a partir del 1 de enero. Su remuneración se doblará cuando trabaje a jornada completa, con la idea de que Jacobs acabará aceptando dedicarse enteramente a su nueva labor. Jacobs no interrumpirá su colaboración con la revista *Bravo* hasta julio de 1946.

Sin embargo, entre ambos dibujantes comienza a crearse una buena relación profesional: «Individualista como él y, como él, habituado a trabajar solo, se hubiera podido esperar que surgieran dificultades de adaptación o que se presentasen ciertas incompatibilidades en las ideas o en el carácter. No hubo nada de eso. Mi trabajo con él fue de lo más beneficioso, nuestra mutua búsqueda de la perfección, así como la convergencia de nuestras concepciones personales sobre nuestros métodos, hicieron nuestras discusiones de trabajo particularmente enriquecedoras y constructivas. Es más, nuestro parecido sentido del humor facilitó enormemente las cosas», afirmó^[28] el propio Jacobs.

Aun así, no todo eran coincidencias entre los dos dibujantes. A Hergé no le gustaba la ópera: «La ópera me aburre. He de confesarlo, para vergüenza mía. O me da risa, lo que es todavía peor... Tengo la vista y el espíritu demasiado críticos: veo enseguida a la mujer gorda detrás de la cantante, aunque posea una voz admirable; al pretencioso detrás del tenor; el cartón piedra de los decorados, la hojalata de las corazas, las barbas postizas de los comparsas que cantan: «¡Salgamos, salgamos, salgamos!»... ¡y que no dan un paso! Pero no he visto nunca una ópera moderna. Sin duda ya se han despojado de toda esta pacotilla y de toda esa hojalatería. Estoy seguro de que actualmente existe mayor exigencia... ¡Pero la raza de las Castafiore, ciertamente, no se ha extinguido!»^[29]. Sabiendo esto, resulta curioso que Hergé crease a un personaje como Bianca Castafiore antes de conocer a Van Melkebeke y Jacobs. Mucha gente cree incluso que «el ruiseñor de Milán», como a veces se denominaba a la diva de ficción, se creó como homenaje a su amigo, cuando es cronológicamente imposible. Sin embargo, Hergé hizo algo parecido, pero de manera más sutil: en «L’Affaire Tournesol» («El asunto Tornasol») hay una referencia a un cantante de ópera llamado Jacobini^[30]. En la portada de «Les Cigares du Pharaon» («Los cigarros del faraón») de 1955 puede observarse un sarcófago ocupado por E. P. Jacobini, caricaturizado y momificado en su interior (haciendo referencia, además, a la pasión que sentía Jacobs por la egiptología).



Dos muestras del trabajo de redibujado y coloreado de los primeros álbumes de Tintín, con guiños a los amigos y colaboradores de Hergé. A la izquierda, viñetas de ambas versiones de *Tintin au Congo*, donde en la versión en color, a la derecha del periodista aparecen Hergé, Jacobs y Van Melkebeke. A la derecha, dos versiones de la misma viñeta de *Les Cigares du Pharaon*, donde en la versión más moderna aparece un Jacobs momificado.

La colaboración entre ambos comienza corrigiendo, dando un nuevo formato y coloreando «Tintin au Congo» («Tintín en el Congo») y «Tintin en Amérique» («Tintín en América»)^[31]. Jacobs pasará enseguida a realizar fondos para «Le Trésor de Rackham le Rouge» («El tesoro de Rackham el Rojo»).

Finalmente, emprendieron «Les Sept Boules de cristal» («Las siete bolas de cristal»), episodio para el cual Jacobs había realizado un serio trabajo de investigación y documentación en la biblioteca del Musée du Cinquantenaire^[32]. El proceso de documentación era, por tanto, tremendamente laborioso. Es muy conocida la anécdota que rodea el chalé en el que se basaron Jacobs y Hergé para dibujar la casa del profesor Bergamotte^[33], ya que, esforzándose por elaborar un decorado lo más real posible, estuvieron realizando inocentemente croquis de una villa requisada y ocupada por las SS, lo que les hubiese podido acarrear serios problemas. La casa en cuestión puede contemplarse en la plancha 28 de «Las 7 bolas de cristal». Existe todavía, en el número 6 de la avenida Delleur, en Bolitsfort, pero como se ensanchó la calle, ha perdido sus puertas y parece estar más cerca del espectador, resultando casi imposible pasarla por alto. «En cualquier caso, en el plano gráfico se produce un cambio importante entre «Le Trésor de Rackham le Rouge» y «Les Sept Boules de cristal». Los decorados son más ricos y los detalles más precisos: adiós a las calles sugeridas por unos pocos trazos, los carteles monocromos y a los personajes que caminan por el borde de la viñeta»^[34]. Si antes era sólo Van Melkebeke el que aportaba alguna idea para el guión, ahora también lo hace Jacobs: «Yo aporté muchos elementos de la historia, en particular la idea de las bolas de cristal y el título del primer álbum»^[35].

Cuando las tropas aliadas liberan Bruselas el 3 de septiembre de 1944, *Le Soir* deja de aparecer repentinamente. Tres días después reaparece con un equipo editorial totalmente nuevo. A todos los antiguos empleados, fuera cual fuese su función, se les impidió trabajar. Hergé confiesa en su última entrevista que el periodo de la purga constituyó sin duda la experiencia más dolorosa de su vida^[36]. El apoyo diario mostrado por Edgar Jacobs le resulta especialmente valioso.

Relacionada con este tema, se ha hecho relativamente conocida la anécdota del garrote: «Aquella tarde, terminada su jornada, Jacobs me dejó para irse a su casa y nos separamos con el tradicional “Hasta mañana”. Y he aquí que hacia las ocho y media, después de cenar, sonó el timbre de la puerta. Como no esperábamos a nadie, ligeramente sobresaltado fui a abrir, ¡y me encuentro frente a mi amigo Edgar! Sorpresa tanto más grande por cuanto llevaba en la mano un sólido palo que le veía por primera vez. ¿Qué buenos vientos le traían a mi casa precisamente aquella noche?... Pues bien —me explicó—, era muy sencillo: tenía que hacer un recado en el barrio, y al pasar por allí lo había aprovechado para hacernos una visita y darnos las buenas noches a mi mujer y a mí. Total, que estuvo toda la velada con nosotros. Hacía buen tiempo y pasamos todo el rato en la terraza. A lo lejos se oían los rumores de la manifestación y las aclamaciones de la muchedumbre puntuando a los oradores... Ya muy tarde, cuando el silencio se hizo en la noche y en el momento de despedirse, Jacobs me confesó, finalmente, la verdadera razón de su visita, razón que, por otra parte, yo ya había adivinado hacía rato: vino para defenderme en el caso de que unos “patriotas” demasiado excitados hubieran tenido intención de hacerme una trastada...»^[37].



Edgar P. Jacobs, Jacques van Melkebeke y Hergé. Fuente: lerbd.blogspot.com.

Los dos años durante los cuales estuvo ausente de los periódicos y revistas permitieron a Hergé, junto a Edgar P. Jacobs y Alice Devos, terminar el resto de las primeras aventuras para su edición en color, salvo “Les Cigares du Pharaon”, cuyo álbum en color no salió de la imprenta hasta 1955.

Uno de los álbumes que, sin duda, más se beneficiaron del trabajo conjunto fue “Le Sceptre d’Ottokar” (“El cetro de Ottokar”). Un ejemplo del buen trabajo de Jacobs puede observarse en la decoración de las paredes de la cámara del tesoro del castillo de Kropow^[38]: «Jacobs se tomó su trabajo muy en serio y se aplicó con talento y minuciosidad en la tarea de balcanizar los detalles. A él hay que adjudicarle también el mérito de la página doble en la que se describe la batalla de Zileheroum incluida en el folleto turístico»^[39]. Se puede reconocer al propio Hergé, a Jacobs y a Jacques van Melkebeke en algunas caricaturas realizadas a lo largo de este álbum, siempre mezclados entre los cortesanos: los dos primeros, en la última viñeta de la plancha 38 del álbum; los tres están repartidos, junto con otros conocidos, en la última viñeta de la página 59, donde se les reconoce con relativa facilidad.

Otro de los álbumes en los que también trabajaron intensamente fue “Le Lotus Bleu”. El propio Hergé explica con una anécdota hasta dónde podía llegar el afán de perfeccionismo de Jacobs: «Yo era más aproximativo que él y me maravillaba su gran paciencia, su escrúpulo en el trabajo, la remodificación (*sic*) de “El Loto Azul”: para colorear las columnas de laca, él quería una pizca de bermellón con un punto de ocre, con objeto de obtener realmente el rojo-laca perfecto... Aún le veo chupando el pincel, y yo le decía: “¡Pero, amigo mío, si nadie se dará cuenta de esto!”. Pero él, intransigente, quería isu rojo-laca!... En la impresión, naturalmente, fue un rojo completamente diferente el que salió... Sin embargo, jamás cambió su manera de trabajar»^[40].

Hergé piensa en adoptar un seudónimo para evitar la situación. Decide asociarse con Jacobs para lanzar una serie de historietas comerciales bajo el nombre de Olav. Juntos, realizaron tres proyectos diferentes de tiras realistas y dibujaron la primera lámina de cada una de ellas. La primera es una historia de tramperos en el Yukon, la segunda es un *western*, y la tercera, una historia policiaca y de misterio en Shanghai. La idea es que el agente de Hergé por aquellas fechas, Bernard Thiéry, las presente a diferentes editores. Sin embargo, este proyecto no llegará a ver la luz^[41].

Cuando Raymond Leblanc rescata a Hergé del ostracismo para lanzar el semanario *Tintin* en 1946, Jacobs forma, obviamente, parte del primer equipo, que será estable durante dos años: lo completan Jacques Laudy (que propondría una historia medieval, *La Légende des Quatre fils Aymon*), Paul Cuvelier (joven prodigio, que ya traía debajo del brazo *Les Extraordinaires Aventures de Corentin Feldeö*), la crónica científica de Gérard Liger-Belair^[42] y, como redactor jefe, Jacques van Melkebeke (que además cooperará en mayor o menor grado en el guión de todas las primeras historias de la revista). Este último será el responsable de la selección de textos literarios que se ilustrarán en la revista, comenzando por H. G. Wells, cuya obra *La guerre des mondes* ilustrará Jacobs de manera soberbia, en uno de sus trabajos más recordados. La portada del número 2/47 de la revista *Tintin* (9-I-1947) es una buena muestra de ello.



Dibujo de Jacobs sobre *La guerra de los mundos*, de Wells, utilizado en la portada de *Tintin* nº 2/47 (9-I-1947).

El primer número de la revista verá la luz el 26 de septiembre de 1946, y las ilustraciones en blanco y negro de Jacobs^[43] que incluirá serán las siguientes: en las páginas 4 y 5, dos para *La guerra de los mundos*; en la página 8, una para el relato titulado *La Chienne de la Reine et le Cheval du Roi*^[44]; en la página 12, cinco pequeños dibujos para el artículo *L'histoire des frères de la côte*, sobre una asociación de piratas, con el texto sin acreditar.

La revista será un éxito inmediato, ya que en sólo tres días se venderán 40.000 ejemplares de la edición francesa, *Tintin*, y 20.000 de la edición flamenca, *Kuifje*^[45]. Era imposible encontrar un ejemplar, y la redacción se inundó de cartas, por lo que del tercer número se tiraron 20.000 ejemplares más.

Cuando Hergé y Van Melkebeke le piden a Jacobs que cree una historia para *Tintin*, el dibujante propone un relato medieval, *Roland le hardi*, pero como Laudy y Cuvelier ya habían optado por relatos históricos y fantásticos, le "ruegan amablemente" que cree una historia contemporánea. Jacobs "le pone al mal tiempo buena cara" y elige la ciencia ficción como "mal menor"^[46].

La contraportada, a todo color, está reservada para Jacobs, su título es simplemente *Le secret de l'Espadon*. En esta única plancha se nos presenta una intensa actividad en el aeropuerto de Lhasa, donde un tal coronel Orlík imparte a las fuerzas de un ejército las instrucciones de un ataque aéreo a Calcuta y a Nankín^[47], en tanto el capitán Hasso, un agente secreto, miembro del Servicio de Inteligencia, está escuchando, escondido con un micrófono. Ya nos iremos enterando de que el misterioso ejército del Imperio Amarillo está a las órdenes del usurpador Basam Damdu, emperador del Tíbet, y que Orlík es su consejero militar. En la portada del segundo número, del 3 de octubre de 1946, veremos a Lhasa acercándose con sigilo a un teléfono, mientras una puerta se abre silenciosamente y la pared nos muestra la sombra de un brazo que empuña una pistola hacia el espía...

Aunque sus lectores todavía no lo sabían, se encontraban ante el inicio de una de las series más famosas del tebeo franco-belga de todos los tiempos: *Blake et Mortimer*. Seguramente no conocían las facciones de Edgar Jacobs, pero de haberlo hecho, hubieran encontrado una más que razonable similitud con las de coronel Orlík. La aventura obtiene un éxito inmediato y causa incluso una mayor impresión a los lectores que la doble página central a color de la nueva aventura de Tintín, "El templo del Sol".



La presentación de *Blake y Mortimer* en la redacción de *Tintin* vista por Rodolphe y Alloing en *La marque Jacobs* (Delcourt, 2012).

Otro proyecto en el que estuvieron involucrados fue la enciclopedia *Voir et Savoir*. Fue en 1940, en un cuaderno, donde Hergé sentó las bases para un proyecto enciclopédico ambicioso. Deseaba evocar la historia del transporte, las costumbres de los pueblos antiguos, los más diversos países, la ciencia, la tecnología, la industria, los animales, las plantas o los grandes hombres.

En 1944, Edgar P. Jacobs trabaja junto a Hergé, y el proyecto comienza a tomar forma. Las primeras imágenes se publican en el semanario *Tintín* en 1946. *Les entretiens du capitaine Haddock* y *Les propos du major Wings* tratan, alternativamente, de la marina y de la aviación. Jacobs dibujará los barcos, los aviones, los globos y los trenes, rodeados por los personajes de *Tintín*, dibujados por Hergé en las posturas y con el equipamiento adecuado. En 1946 se propone continuar la enciclopedia con el tema de la vestimenta, trabajo que debía ilustrar la misma pareja de artistas. Este último proyecto causará un desacuerdo entre Jacobs y Hergé, ya que este último no quería que apareciera la firma de Jacobs junto a la suya en la parte inferior de cada uno de sus dibujos^[48].



Dibujo de Jacobs dedicado a Raymond Leblanc, editor de la revista *Tintín*, donde se muestra amenazado por la propia revista, sus personajes Blake y Mortimer, su colega Jacques Martin (izquierda), por el teléfono y las facturas que se acumulan. Fuente: Dossier dedicado a Jacobs en *Le Monde* (6-X-2007).

Es el surgimiento de *Timbre Tintín* en 1950 el que da al proyecto *Voir et Savoir* su cara definitiva: el semanario incluye una serie de sellos ("timbres"), que sus lectores pueden luego intercambiar por diversos objetos. Los dibujos realizados por Hergé y Jacobs se convierten entonces en cromos de colores que los niños pueden obtener de esta forma. Sin embargo, el proyecto *Voir et Savoir* fue reduciendo su alcance con los años: de una enciclopedia completa del conocimiento humano, se quedó en una historia simple (e incompleta) del transporte. Después de Jacobs, otros autores intervendrán en la colección de cromos, como Jacques Martin o Bob de Moor.

Edgar P. Jacobs trabajó en las dos primeras colecciones de cromos, desgraciadamente inacabadas. Una de ellas sobre trenes (*Le Chemin de Fer*, una serie de seis) y *L'Aérostation* (seis series de seis cromos cada una).

Poco tiempo después, a comienzos de 1947, los dos autores dejan de colaborar. Jacobs tiene demasiado trabajo con su propia serie para ocuparse en paralelo de *Las aventuras de Tintín*. Siempre va con retraso, entrega las planchas en el último minuto, hacia las tres o cuatro de la madrugada. «Era como estar condenado a trabajos forzados, un ritmo despiadado que no podría soportar durante mucho más tiempo»^[49].

Algunos afirmarán más adelante que el creciente éxito de la serie de Jacobs en *Tintín* había molestado a Hergé. Es dudoso. Otros añaden que a Jeanne Quittelier, la nueva compañera de Jacobs, no le gustaba el "jefe" de Edgar, y que le había empujado a exigir firmar conjuntamente con Hergé las aventuras de Tintín, cosa que este último rechazó refugiándose en el pretexto de un veto de Casterman^[50]. En la carta-contrato que ambos firmaron el día anterior a la Liberación, Hergé tuvo a bien concederle a Jacobs el 10% de los derechos de todos los trabajos en los que participara, con una salvedad: ¡*Las aventuras de Tintín*! En cuanto a la serie *Voir et Savoir*, Hergé, que sólo dibujaba los personajes, se reservaba el 55% de los *royalties*, mientras que Jacobs, que se encargaba de todos los decorados y accesorios, recibía el 45%. En septiembre de 1944, un acuerdo semejante parecía aceptable; en enero de 1947, momento en el que la fama de Jacobs no deja de aumentar, se convertía en algo más problemático.

Como cuenta Jacobs al día siguiente de la muerte de Hergé, la separación no resultó nada fácil: «No podía haberme pasado toda la vida haciendo algo como *Voir et Savoir*, eso me habría deprimido. Hergé estuvo un tiempo resentido cuando me separé de él, pero pronto volvimos a ser buenos amigos»^[51].

Jacobs se trasladó a Bois de Pauvres, a unos veinte kilómetros de Bruselas, donde trabajó a destajo en sus ocho episodios de la serie *Blake et Mortimer*. En quince años perdió el gusto por la historieta.

Colmó la paciencia del censor en “Le piège diabolique” (“La trampa diabólica”), donde Mortimer viaja al futuro para visitar la ciudad de París, destruida a consecuencia de una bomba nuclear. Este álbum fue prohibido en Francia “en razón de las numerosas violencias y la fealdad de las imágenes que ilustran este relato de anticipación”. La que para muchos fuese su obra maestra, “La marque jaune” (“La marca amarilla”), estuvo a punto de ser interrumpida a mitad de su publicación debido “al espanto y la atmósfera mórbida que se desprende de esta historia”^[52].

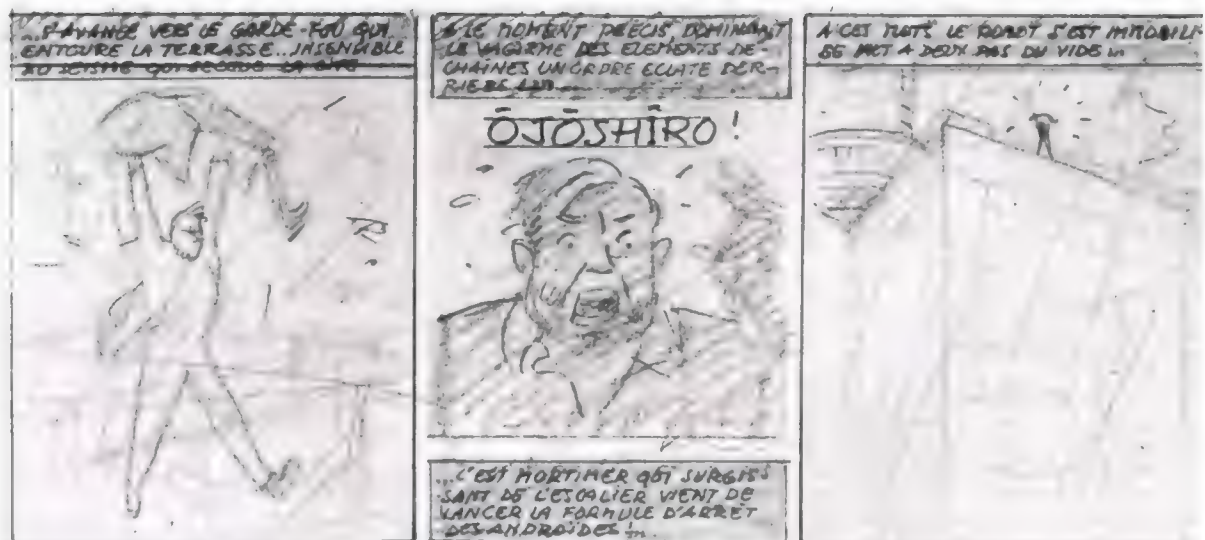
Con “Le Mystère de la Grande Pyramide” (“El misterio de la Gran Pirámide”), Jacobs demostró su amor por la historia, y en particular por la egiptología. Jacobs sólo realizó una historieta más en toda su carrera: *Le trésor de Tout-Ankh-Amon*, un relato de cuatro planchas, describiendo el descubrimiento arqueológico de Howard Carter, que se publicó en el número 49 de la revista *Tintin* (8-XII-1964)^[53]. Nunca he entendido por qué las cuatro páginas anteriores no se han publicado como suplemento de “El misterio de la Gran Pirámide”.



Primera y tercera páginas de “Le trésor de Tout-Ankh-Amon”, historieta publicada en la revista *Tintin* (8-XII-1964).

En 1971, Jacobs recibió el premio Saint-Michel en su categoría Grand Prix^[54].

En 1973 actualizó *Le Rayon U*, rehaciéndolo y coloreándolo de nuevo en un proceso muy minucioso y lento. Cada año prometía a los lectores la continuación de “Les 3 Formules du professeur Sato” (“Las 3 fórmulas del profesor Sato”), pero nunca llegaba. «La segunda parte moviliza toda mi atención y me absorbe enteramente», decía, pidiendo paciencia a sus numerosos fans, «porque está llena de acción y de sorpresas inesperadas, que serán aún más espectaculares que las de la primera parte»^[55]. Su muerte, el 27 de febrero de 1987, le impidió terminar la obra, aunque dejó el guión escrito. El álbum fue completado por Bob de Moor.



Arriba, tres viñetas de la versión abocetada por Jacobs de la segunda parte de Les 3 Formules du professeur Sato.
Abajo: versión de Bob de Moor sobre los lápices del anterior.



«Considero mis relatos ilustrados como grandes óperas. Cada uno tiene sus héroes, sus villanos, un “padre noble” o gran sacerdote, sus coros y hasta sus ballets y sus decorados. Veo el cortinaje rojo que se alza al principio y descende después de la última viñeta»^[56], explicaba Jacobs.

Le preguntaron a Hergé cuáles eran sus dibujantes preferidos, y citó a unos cuantos. Cuando le llegó el turno a Jacobs, dijo: «Jacobs, claro está, que me ha enseñado mucho: ¡cuánta exigencia para sí mismo y cuánta honestidad!, ¡es un dibujante que no hace trampas jamás!...»^[57].

Bibliografía sobre Edgar P. Jacobs:

Un opéra de papier, de Edgar Pierre Jacobs (Éditions Gallimard, 1981).

L'art de Hergé. Inventeur de Tintin. 1937-1949. Vol. 2, de Philippe Godin (Éditions Moulinsart, 2009). Edición en castellano de Editorial Zendera Zairiquey (*El arte de Hergé. Creador de Tintín, 1937-1949. Vol. 2*, 2009)

Hergé, fils de Tintin, de Benoît Peeters (Éditions Flammarion, 2002). Edición en castellano de Editorial Confluencias (*Hergé, hijo de Tintín*, 2013).

Tintin et moi: Entretiens avec Hergé, de Numa Sadoul (Editions Casterman, 1983). Edición en castellano de Editorial Juventud (*Conversaciones con Hergé*, 1986).

Tintin, le rêve et la réalité, de Michael Farr (Éditions Moulinsart, 2001). Edición española de Editorial Zendera Zairiquey (*Tintín. El sueño y la realidad*, 1982).

Le journal Tintin. Les coulisses d'une aventure, de Dominique Maricq (Éditions Moulinsart, 2006).

"Deux copains dans l'après-guerre", entrevista de Benoît Peeters a Edgar P. Jacobs en *À suivre, spécial Hergé*, abril de 1983.

"Conversation avec Hergé", entrevista de Benoît Peeters a Hergé en *Le Monde d'Hergé* (Casterman, 1983).

Le monde de Edgar P. Jacobs, de Claude Le Gallo (Éditions du Lombard, 2004).

Hergé: lignes de vie, de Philippe Goddin (Moulinsart, 2007).

El canon de los cómics, de Ignacio Vidal-Folch y Ramón de España (Ediciones Glénat España, 1996).

Fuentes en línea:

• <http://www.blakeetmortimer.com> (web oficial de Blake y Mortimer).

• <http://blake-y-mortimer.frognier.es> (web de Michel Frognier).

• <http://users.skynet.be/tintinpassion/VOIRSAVOIR/Chromos.html>. Aquí se pueden observar todas las ilustraciones de *Voir et Savoir*.

NOTAS

[1] *Un opéra de papier*, Edgar Pierre Jacobs, Éditions Gallimard 1981, págs. 9-10. La traducción es del autor del artículo.

[2] *Un opéra de papier*, *op. cit.*, pág. 11.

[3] *Un opéra de papier*, *op. cit.*, pág. 11.

[4] Institución del Estado, de pago, de una cualificación equivalente a un colegio, donde se dispensaba, en principio, un nivel de educación superior a la media. Estaba frecuentada habitualmente por los hijos de familias de clase social acomodada: los padres de dichos jóvenes solían ser comerciantes, altos funcionarios, profesionales liberales o grandes burgueses.

[5] Un *uhlan*, durante la I Guerra Mundial, era un lancero a caballo.

[6] *The War in the Air*, novela serializada en 1908 por *The Pall Mall Magazine*, es una de las obras de H. G. Wells llenas de ideas proféticas, tales como el uso bélico de las recién inventadas aeronaves.

[7] *Un opéra de papier*, *op. cit.*, pág. 25.

[8] La actitud conciliadora de Van Melkebeke con los alemanes durante la ocupación de Bélgica en la II Guerra Mundial le costaría cara: además de ser condenado por colaboracionismo, perdió cualquier tipo de prestigio social. Por este motivo, a lo largo de *Un opéra de papier*, Edgar Pierre Jacobs se referirá a Van Melkebeke exclusivamente como "l'ami Jacques" (el amigo Jacques).

[9] *Un opéra de papier*, *op. cit.*, pág. 30.

[10] El Teatro Real de la Moneda es la sala de ópera de la ciudad de Bruselas, y sede de la compañía lírica y ballet de la ciudad. Es una de las salas de ópera más grandes de Europa.

[11] *Un opéra de papier*, *op. cit.*, pág. 38.

[12] Mistinguett fue una popular *vedette*, cantante y actriz francesa. Llegó a ser la mujer más importante en el mundo del espectáculo de su tiempo.

[13] Alexis Boyer estudió canto en el Conservatorio de París, e hizo su debut en 1900 en la Opéra-Comique. Posteriormente cantó en teatros de provincia, hasta convertirse, en 1920, en un miembro muy respetado del Théâtre de la Monnaie de Bruselas hasta el final de su carrera, en 1945.

[14] Curiosamente, entre los miembros del jurado figuraba el famoso barítono Tilkain Servais, el mismo que unos años antes había representado el papel de Guillermo Tell en el debut de Jacobs en la Monnaie.

[15] *Un opéra de papier*, *op. cit.*, pág. 59.

[16] En 1936 aparece la revista *Bravo*, publicada en flamenco por el editor de origen holandés Jean Meuwissen, que la distribuye en Holanda y Flandes. En 1940, a causa de la ocupación alemana de Holanda, Meuwissen lanza una edición en francés de la revista, sin abandonar la versión flamenca.

[17] *The Katzenjammer Kids*.

[18] Van Melkebeke fue durante mucho tiempo el responsable del suplemento infantil del diario *Le Soir*, *Le Soir Jeunesse*, donde comenzaron a publicarse las aventuras de Tintín durante la guerra.

[19] Repetirán al año siguiente con *La disparition de monsieur Boullock*.

[20] *Un opéra de papier*, *op. cit.*, pág. 75.

[21] Opéra Mundi fue una agencia de prensa francesa creada por Paul Winkler en 1928 que desapareció en los años noventa del pasado siglo. Estaba especializada en la difusión de tiras cómicas, especialmente las de Disney o las del King Features Syndicate. Paul Winkler, además, fue el fundador de *Le Journal de Mickey*.

- [22] *Un opéra de papier, op. cit.*, pág. 67.
- [23] *Un opéra de papier, op. cit.*, págs. 69-70.
- [24] *L'art de Hergé. Inventeur de Tintin. 1937-1949. Vol.2*, de Philippe Godin (Éditions Moulinsart, 2009), pág. 95, según la edición española de Editorial Zendera Zairiquey (*El arte de Hergé. Creador de Tintín, 1937-1949. Vol. 2*), con traducción de Manuel Serrat Crespo.
- [25] Alice Devos estaba a punto de casarse con uno de los amigos de la infancia y compañero de Hergé en *Le Petit Vingtième*, José de Launoit.
- [26] *Un opéra de papier, op. cit.*, pág. 71.
- [27] Texto extraído de *Hergé, fils de Tintin*, de Benoît Peeters, Éditions Flammarion, 2002. Primera edición en castellano: *Hergé, hijo de Tintín*, 2013, Editorial Confluencias, pág. 250. La traducción es de Laura Naranjo y Carmen Torres García.
- [28] *Un opéra de papier, op. cit.*, pág. 76.
- [29] *Tintin et moi: Entretiens avec Hergé*, de Numa Sadoul, Éditions Casterman, 1983, pág. 33. Primera edición española en Editorial Juventud: *Conversaciones con Hergé*, 1986, con traducción de Johanna Givanel.
- [30] Concretamente, en la pág. 54, viñeta D4, de este álbum puede observarse un cartel en el camerino de Castafiore donde se puede leer que Jacobini forma parte del repertorio de la obra que se va a representar, que no es otra que *Fausto*.
- [31] Alice Devos acababa de tener una niña. Para terminar de colorear "Tintín en el Congo" y "Tintín en América", Jacobs se ayudará de una antigua conquista suya, Léa Ninove, que también firmará un contrato de colaboración con Hergé.
- [32] Este museo forma parte de los Reales Museos de Arte e Historia de Bélgica y es uno de los lugares que debe visitar cualquier aficionado a Tintín, a Blake y Mortimer o al cómic franco-belga en general. En él se pueden encontrar, por ejemplo, los modelos en los que se inspiraron la momia de Rascar Capac de "Las 7 bolas de Cristal" o el fetiche arumbaya de "La oreja rota". Hergé lo utiliza frecuentemente para documentar sus obras. Muchos otros autores de tebeos franceses y belgas, incluyendo al propio Jacobs, han seguido posteriormente esta tradición. Un curioso libro/catálogo, *Le Musée en Bulles* (1996, Mirah, vv aa) recopila estos objetos junto con sus correspondientes referencias.
- [33] *Tintin et moi: Entretiens avec Hergé, op. cit.*, pág. 106.
- [34] Texto extraído de *Hergé, fils de Tintin*, de Benoît Peeters, *op. cit.*, pág. 252.
- [35] "Deux copains dans l'après-guerre", entrevista de Benoît Peeters a Edgar P. Jacobs en *À suivre, spécial Hergé*, abril de 1983, pág. 64.
- [36] "Conversation avec Hergé", en *Le Monde d'Hergé*, de Benoît Peeters, pág. 28, Casterman 1983.
- [37] *Tintin et moi: Entretiens avec Hergé, op. cit.*, pág. 92.
- [38] Pág 30, viñeta D1 de la edición en color del álbum. Es particularmente interesante la comparación de esta viñeta con su equivalente en la versión en blanco y negro (pág. 77, viñeta C1). Quizá la mejor manera de observarla sea a través del libro *Tintin, le rêve et la réalité*, de Michael Farr (Éditions Moulinsart, 2001), pág. 89, con ed. española de Editorial Zendera Zairiquey, 1982, donde se pueden comparar perfectamente.
- [39] Texto extraído de la misma página del mencionado libro de Michael Farr. La ilustración en cuestión se puede apreciar en la página 85 de este mismo libro o en la página 20 de "El cetro de Ottokar".
- [40] *Tintin et moi: Entretiens avec Hergé, op. cit.*, págs. 91-92.
- [41] Paul Cuvelier utilizará la segunda de estas historias en 1947 en su *Tom Colby. Le Canyon Mystérieux* (álbum en Magic Strip, 1979).
- [42] Amigo de Hergé que ideó el Stratonef H.22 (primera aventura de *Jo, Zette et Jocko*) y que recomendó el navío *Le Brillant* como modelo para el *Unicornio*.
- [43] Realizadas todas con lápiz y tiza.
- [44] Relato extraído de *Zadig ou La Destinée*, de Voltaire.
- [45] *Le journal Tintin. Les coulisses d'une aventure*, de Dominique Maricq (Éditions Moulinsart, 2006), pág. 16.
- [46] Párrafo extraído de *Hergé, fils de Tintin*, *op. cit.*, pág. 283.
- [47] En la versión en álbum el ataque es contra París, Berlín y Londres.
- [48] *Le monde de Edgar P. Jacobs*, de Claude Le Gallo, Éditions du Lombard, 2004, pág. 30. La traducción es del autor del artículo.
- [49] Texto extraído de *Hergé, fils de Tintin, op.cit.*, pág. 283.
- [50] Texto extraído de *Hergé: lignes de vie*, de Philippe Goddin (Moulinsart, 2007), pág 372. La traducción es del autor.
- [51] *Hergé, fils de Tintin*, de Benoît Peeters *op. cit.*, pág. 283.
- [52] *El canon de los cómics*, de Ignacio Vidal-Folch y Ramón de España, Ediciones Glénat España, 1996, págs. 28-29.
- [53] Esta historia puede leerse en el libro *Le monde de Edgar P. Jacobs*, de Claude Le Gallo, Éditions du Lombard, 2004.
- [54] El premio Saint-Michel se otorga en varias categorías de la historieta por la ciudad de Bruselas. Fue concebido por André Leborgne, y otorgado por primera vez en 1971, siendo el premio europeo a la historieta más antiguo después de los Adamson Awards suecos. Desde 2002 se entrega como parte del festival belga de la historieta Comics Festival Belgium, organizado en Bruselas por la asociación sin fines de lucro 9ème Art - BD.
- [55] *El canon de los cómics, op. cit.*, pág. 29.
- [56] *El canon de los cómics, op. cit.*, pág. 28.
- [57] *Tintin et moi: Entretiens avec Hergé*, de Numa Sadoul, Éditions Casterman, 1983, pág. 56. *Conversaciones con Hergé*. Primera edición española de 1986, de Editorial Juventud, con traducción de Johanna Givanel.

BLAKE Y MORTIMER: LA EDAD DE ORO DE LA LÍNEA CLARA ANGEL OLIVERA



YELLOW KID (2001, GIGAMESH) 6, 4-VIII-2014 p. 14-33

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 12, 4-VIII-2014

Repaso detallado a una de las obras cumbre del cómic francobelga: "Blake y Mortimer". / Comprehensive review of one of the greatest francophone comic series: "Blake and Mortimer".

Notas: Artículo publicado previamente en Yellow Kid nº 6, recuperado íntegro, revisado, ampliado y actualizado por el autor para esta ocasión.

BLAKE Y MORTIMER: LA EDAD DE ORO DE LA LÍNEA CLARA

LOS HÉROES NUNCA MUEREN

Los grandes héroes del cómic nunca mueren. Esto es evidente no sólo al otro lado del charco sino también a éste: los nombres míticos del tebeo europeo de siempre prosiguen su andadura aventura tras aventura, álbum tras álbum, de forma más continuada o más espaciada, de manos casi siempre distintas de las que les dieron la vida, en la mayoría de los casos con resultados artísticos y solvencia narrativa muy por debajo de aquellos con los que conquistaron la fama y el favor del público.

Cada nuevo álbum de *Blueberry*, de *Astérix*, de *Barbarroja*, de *Valerian*, de *Buck Danny*, entre otros muchos, es recibido con alborozo y alcanza cifras de venta millonarias, pese a que casi siempre su interés y calidad palidecen ante las historias clásicas de esos mismos personajes; unas veces porque los dibujantes históricos de la serie se empeñan en escribir ellos mismos unas historias que sólo guionistas de la talla de sus compañeros ya fallecidos serían capaces de escribir; otras, porque los autores de toda la vida, aún al pie del cañón, han perdido la inspiración y el interés por su criatura y sólo continúan trabajando en ella únicamente por razones crematísticas; y otras, sencillamente porque los nuevos autores no están, casi nunca lo están, no pueden estarlo, a la altura de los míticos y ya desaparecidos creadores de la obra que les ha tocado en suerte continuar.

Y es que es muy difícil emular y continuar una obra genial: primero, porque los genios son pocos, y segundo, porque cada genio tiene su forma personal de realizar su obra, que se convierte en lo que es por la impronta de ese autor, cuya personalidad es única e inimitable. Otro autor quizá genial puede a su vez crear una obra nueva y genial, pero muy difícilmente podrá continuar la de otro.

Toda regla tiene su excepción, pero cuando esa excepción lo es por partida doble, es para lanzar las campanas al vuelo. Es el caso que nos ocupa, peculiar además porque no se trata en rigor de la continuación de un clásico, sino de un *revival*, ya que hablamos de una serie que había dormido el sueño de los justos, con un breve interludio, durante casi tres décadas.

Hablo de una serie tan emblemática como *Blake y Mortimer*, obra de Edgar P. Jacobs, uno de los clásicos incontestables del tebeo francófono y máximo exponente, junto a Hergé, de lo que allí conocen comúnmente como la Escuela de Bruselas y aquí, simplemente, como línea clara.



Este *revival*, comenzado a partir de 1996, se ha materializado, hasta ahora, en ocho historias repartidas en diez álbumes obra fundamentalmente no de uno, sino de dos equipos diferentes: los compuestos por Ted Benoit y Jean van Hamme, por un lado, y por André Juillard e Yves Sente, por el otro. Sorprendentemente, ambos han rivalizado entre sí logrando realizar, cada cual mejor, unas historias que no sólo mimetizan casi a la perfección las constantes argumentales, el estilo de dibujo, los personajes y la atmósfera de la serie clásica, sino que, en algunos aspectos, incluso la superan.

Su éxito ha sido tal, y las cifras de ventas tan altas, incluso para un mercado donde, al contrario que en el nuestro, las tiradas de un álbum se escriben con números de cinco, seis y a veces hasta siete cifras, que han provocado un renovado interés, allí e incluso aquí, por la obra original de Jacobs.

Una obra que comenzó su andadura en los años cuarenta, y que en España no hemos llegado a conocer hasta bien entrados los ochenta. Quizá porque nos llegó tarde, porque se trataba de un tebeo ya muy antiguo, muy pasado de moda, y sin el carisma ni la significación de *Tintín*, que todos conocíamos desde pequeños. Lo descubrimos aquí de la mano de Grijalbo, en una edición que aprovechaba el tirón de la línea clara, que en aquel momento hacía furor en nuestro país; probablemente demasiado furor, con posicionamientos desmedidos y a ultranza a favor o en contra, que olvidaban que los tebeos no se dividen en línea clara o línea oscura, sino en buenos y malos, y que hicieron mucho daño al entonces pujante mercado nacional de historietas. Ni los tebeos adscritos a la dichosa línea clara son ni tienen por qué ser, por el simple hecho de seguir ese estilo y esa forma de hacer historietas, la octava maravilla del mundo, ni hay por qué despreciarlos, como se ha hecho, como infantiles, decadentes y reaccionarios.

Han pasado los años y, de mano de este *revival*, Norma ha retomado los derechos de la serie y reedita ahora uno tras otro los álbumes de *Blake y Mortimer*, a gran formato y con ediciones que dan veinte vueltas a las de Grijalbo, esta vez con una vistosidad y un color que muchos desconocíamos. Para muchos, se trata de un clásico ignorado que ahora es posible conocer en una edición inmejorable. Para otros, incluyendo el que suscribe, es el reencuentro con uno de los mejores tebeos europeos, que sólo ahora podemos apreciar en todo su esplendor.



Retrato de Jacobs realizado en 1954.

EDGAR PIERRE JACOBS, BARÍTONO

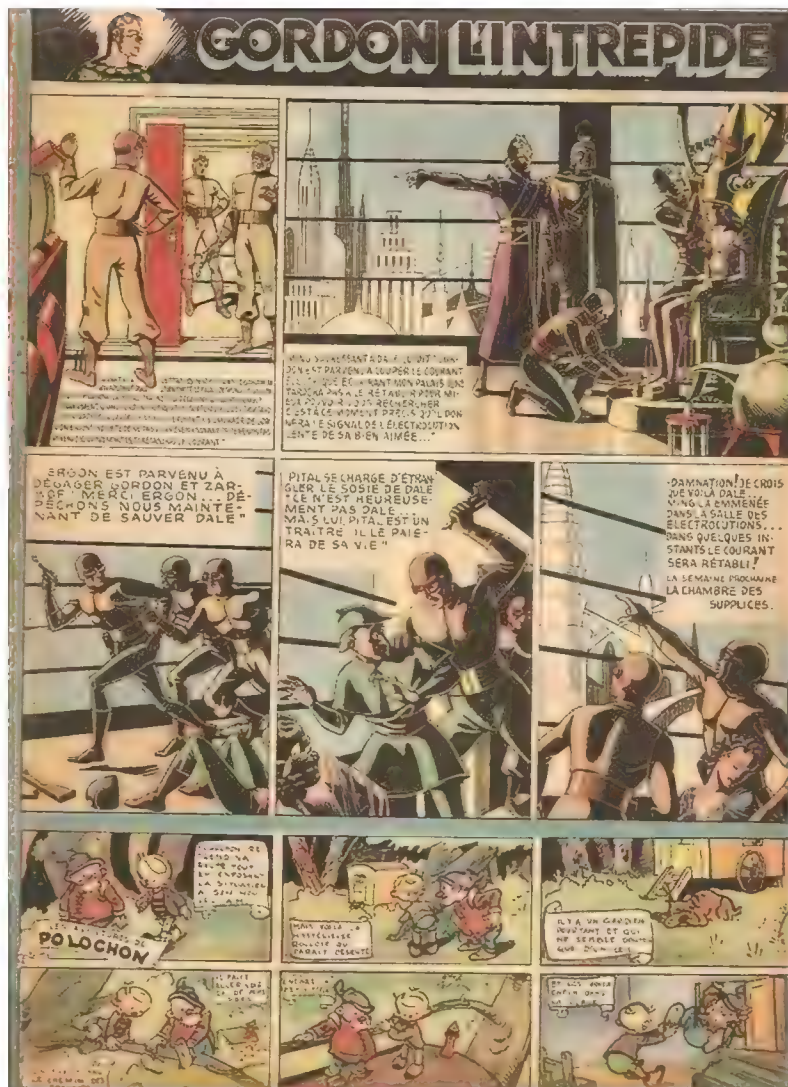
Edgar P. Jacobs, como todos le conocen, no llegó a la historieta sino muy tardíamente. En realidad, si bien el dibujo le había interesado desde siempre, su incorporación al mundo del tebeo profesional fue puramente accidental y por razones alimenticias. Esto, refiriéndose a quien se refiere, dicho aquí y ahora, en un país donde hay, habíamos, cientos por no decir miles de pardillos que sueñan, o soñábamos hace años, con convertirnos en profesionales del cómic, es decir, en vivir de esto, y donde sabemos que no sólo es un sueño imposible, sino que cientos de auténticos profesionales antes que nosotros acabaron dedicándose a otra cosa o muriéndose de asco, suena increíble y además nos llena de envidia; como se suele decir, Dios le da pan al que no tiene dientes.

Jacobs, nacido en Bruselas en 1904, tuvo dos pasiones en su vida: el dibujo y la música, pero sobre todo la música, y concretamente la ópera. En 1921 debutó como figurante en el Teatro Real, convirtiéndose algún tiempo después en barítono, y actuando sobre todo en la Ópera de Lille. Ya entonces demostraría el carácter polifacético de sus dotes artísticas realizando diseños de vestuario y escenografías teatrales. Durante veinte años simultanearía su carrera lírica con la de dibujante, especialmente en el campo publicitario, realizando anuncios, catálogos e ilustraciones diversas, así como juegos, recortables, puzles... Sin embargo, la razón de ser de su existencia iba a ser la ópera. Visto retrospectivamente, es fácil relacionar esa pasión con el tono grandilocuente y espectacular de buena parte de su obra, los ademanes y expresiones quizás en exceso teatrales de sus personajes y los escenarios luminosos y repletos de color o por el contrario siniestros, fantasmales y envueltos en la bruma, pero siempre grandiosos, en los que se desarrollan los momentos culminantes de sus historias. El título de su autobiografía, en español *Una ópera de papel*, nos indica ya con claridad que su obra historietística debe mucho a todo ello.

La prometedora carrera artística de Jacobs, sin embargo, iba a verse truncada, brusca y definitivamente, en 1940, a causa de la guerra y la invasión alemana. No sabemos adónde habría llegado, ni si habría conseguido alcanzar la fama y la gloria de los grandes cantantes de ópera. Para él aquello supuso el fin de un sueño, y una gran frustración. Los que conocemos su obra como autor de historietas no podemos por menos que congratularnos, pues ese cambio de rumbo que le obligó a dedicarse exclusivamente al dibujo como medio de subsistencia iba a abrirle, después de todo y con el tiempo, las puertas de la gloria, aunque no la misma con la que sin duda él había soñado.

UN FLASH GORDON APÓCRIFO

Sería su amigo Jacques van Melkebeke el que le ayudaría a entrar en la revista *Bravo*, donde, a partir de 1940 y durante dos años, dentro de las restricciones propias de la guerra y de la censura impuesta por los ocupantes alemanes, se volcaría en la ilustración de cuentos infantiles, relatos, novelas... trabajó en el que aprovechó su ya larga experiencia en la publicidad. Fue su colaboración en la revista la que le abriría el camino al mundo de la historieta, y ello a raíz de la publicación en *Bravo* de las páginas dominicales de *Flash Gordon*.



La última de las planchas de *Flash Gordon* dibujadas por Jacobs (*Bravo!*, número 50, de 1942).

Sin duda los ocupantes nazis debían considerar muy anodinas esas historias, al permitir su publicación: es curioso que muchos han considerado la larga saga de la lucha del legendario héroe de Alex Raymond contra el tirano Ming, precisamente la saga que se estaba publicando en *Bravo*, como una clara parábola del combate de la democracia contra el fascismo. Parece evidente que los alemanes, quizá muy obtusos, no lo veían así, al menos mientras los Estados Unidos se mantuvieron neutrales en el conflicto. Pero en 1942, con su entrada en la guerra, la cosa cambió, y todas las series estadounidenses quedaron proscritas. *Flash Gordon* quedó interrumpido, y la redacción de la revista tomó la decisión de continuar, o al menos terminar, la historia inconclusa, pidiéndole a Jacobs, que nunca había hecho un tebeo, que se hiciera cargo de la serie y le diera un final decente[1].

En realidad, Jacobs ya estaba familiarizado con *Flash Gordon*, pues era el encargado de colorear las páginas, que llegaban a Bélgica en blanco y negro, y además tenía que realizar algunos retoques en la vestimenta de las heroínas que aparecían en la serie cuando aquella era considerada demasiado sugestiva —diría que más por el conservadurismo propio de la Europa occidental en aquella época que por los nazis, a los que posiblemente eso les daba igual—. Aquél fue el primer contacto de Jacobs con la historieta; ni siquiera había leído *Tintín*, y de buenas a primeras se encontró dibujando tebeos.

El caso es que nuestro hombre salió más que airoso de la prueba. Fueron sólo cinco páginas, todas ellas con las mismas proporciones de dos tercios de página de las planchas dominicales de Raymond que ocupaban cada semana la portada de la revista. Realizó los dibujos copiando personajes, posturas, expresiones faciales y fondos del material que tenía a mano del maestro americano, con tal habilidad que el cambio de dibujante pasó prácticamente desapercibido.

ENSAYO GENERAL: "EL RAYO "U" "

Acabado *Flash Gordon*, la redacción de *Bravo* solicitó a Jacobs, para llenar el hueco que dejaba, la creación de una nueva serie de características similares. Jacobs se puso manos a la obra, y así nació *Le rayon "U"*, historia que, durante aquellos años de 1943-1944 dio semanalmente un poco de alegría y evasión a los jóvenes lectores belgas en medio de las tinieblas de la ocupación alemana.



Los principales personajes de la historieta en la portada de este número de *Bravo!* de 1943.

Abajo, *Le rayon U* de nuevo en la portada de la revista (1944).



El formato de la nueva serie fue idéntico al de *Flash Gordon*, es decir, a base de dos tercios de página cada plancha, compuesta por dos tiras con, en principio, tres viñetas en cada una, todas del mismo tamaño, excepto cuando la acción o la espectacularidad de la escena recomendaba una viñeta doble. Desde el primer momento, el diseño de los trajes, vehículos, fondos, incluso los mismos rostros de los personajes principales, estaban casi literalmente extraídos de *Flash Gordon*: el mayor Walton —no deja de resultar curioso un protagonista anglosajón en la Europa ocupada, donde el enemigo eran precisamente los anglosajones— adquirió los rasgos de Flash Gordon, el profesor Marduk no era otro que Zarkov, y, naturalmente, la chica del grupo, Sylvia, era un clon de Dale Arden; ni que decir tiene que, en la primera página, el malo de turno era idéntico, traje incluido, a Ming el Cruel. Por otro lado, la capital del futurista país de Norlandia, donde comenzaba la acción, en nada se distinguía del Mingo de Mongo; y, en esas primeras páginas, hasta las poses de los personajes estaba copiadas del tebeo americano.

Sin embargo, ya en ellas nuevos personajes, más originales, se unen a la acción: el heroico, rubio, apuesto y bigotudo lord Calder, que, sin acaparar el protagonismo colectivo, va a eclipsar muy pronto al *gordonesco* Walton, y el malvado capitán Dagón, villano con bigotito negro que, junto con el anterior, van a tener una importancia clave porque prefiguran los de Blake y Mortimer, como también es el caso del criado hindú del primero, Adji. La acción pasa enseguida al lejano archipiélago de las Islas Negras, donde los héroes van a buscar el misterioso mineral conocido como *uradium*, imprescindible para desarrollar el famoso rayo U del título, con el que podrán enfrentarse al enemigo país de Austradia. Allí atravesarán selvas alienígenas y escarpadas montañas muy parecidas a las del planeta Mongo, se enfrentarán con monstruos prehistóricos, serpientes y tigres gigantescos y hasta con una tribu de hombres-mono. La aventura, sin embargo, irá incorporando nuevos elementos del gusto del autor, como pterodáctilos, un reino precolombino subterráneo, aviones futuristas, y, aún un poco de pasada, al aparecer el famoso *uradium*, una referencia a la energía atómica acompañada de una advertencia del peligro que entraña. En efecto, el príncipe Nazca entrega en un cofre el *uradium* a los protagonistas, advirtiéndoles: "Ésta es la piedra de la Vida y la Muerte. El que la posee se convierte en el igual de los dioses... Pero tened cuidado: ¡Puncha Taloc es un dios terrible!". Tal frase, escrita en 1944, en una época en que muy pocos sabían lo que era la energía atómica y aún menos preveían el horror de Hiroshima, resulta asombrosa, y sobrecohedora si se lee con la perspectiva histórica que tenemos hoy.

La historia, recopilada en álbum sólo treinta años después, y leída hoy en día, resulta, pese a todos sus convencionalismos y lo esquemático de sus personajes, un tebeo muy logrado y entretenido, que no sólo da una idea de lo que Jacobs iba a ser capaz de hacer, sino que prefigura muchos de los elementos de *Blake y Mortimer*.

AYUDANTE DE HERGÉ

El encuentro con el creador de *Tintín*, ese mismo año de 1944, había de tener una repercusión considerable, no sólo porque fue la puerta que le condujo a la creación de la obra que le daría la fama, sino porque el trabajo que hicieron en común ambos autores iba a sentar las bases de lo que nosotros conocemos como línea clara, en torno a la cual se movería, durante al menos los siguientes veinte años, todo el tebeo franco-belga.

Jacobs pasa a ser el primer ayudante de Hergé, colaborando con él en el remontaje y conversión al formato álbum de varias de las primeras historias de *Tintín*, dibujando además los fondos y coloreándolas: "Tintín en el Congo", "Tintín en América", "El Loto Azul" y "El cetro de Ottokar". Igualmente, su contribución será decisiva en el resultado final de "El tesoro de Rackham el Rojo", "Las siete bolas de cristal" y su continuación posterior, ya en la posguerra, "El templo del sol", álbumes en los que, sobre todo en este último, los maravillosos decorados, la prodigiosa ambientación y el lujurioso color son parte esencial de la historia y contribuyen a hacer de *Tintín* el clásico incontestable que es en la actualidad.

Su fructífera colaboración no se limitará al mundo de la historieta, pues realizarán juntos muchas láminas para la enciclopedia *Voir et savoir*, láminas sobre la historia de los medios de locomoción y del traje, dibujadas en su mayor parte por Jacobs, en las que se incluían dibujos de Tintín a cargo de Hergé. Es curiosamente aquí donde se producirá finalmente la ruptura entre ambos, al negarse Hergé a que la firma de Jacobs apareciese en las láminas, al lado de la suya... Actitud inconcebible hoy en día pero desgraciadamente por completo normal entre casi todos los grandes autores del tebeo a ambos lados del Atlántico durante la mayor parte de la historia de este medio de expresión.

Esa ruptura no supuso, sin embargo, el fin de una buena amistad, ni tampoco el de una relación profesional, que no había hecho sino empezar. Aquí conviene recordar que Jacobs acudió en ayuda de su amigo cuando, tras la Liberación, Hergé fue acusado de colaboracionista y se encontró en una delicadísima situación personal y laboral. Realizaron al alimón las primeras páginas de varias historias de aventuras con el seudónimo de Olav, pero no lograron interesar a ningún editor, por lo que quedaron sin continuación.



Historieta inédita realizada por Jacobs y Hergé bajo la firma conjunta Olav (1944, aproximadamente). Se trató de un intento de realizar historietas comerciales.

LES NOUVELLES AVENTURES DE TINTIN ET MILOU

LE TEMPLE DU SOLEIL

TEXTES ET DESSINS DE HERGÉ

PAN

En bien, mon cher Tintin, c'est ce qui s'appelle un fameux coup de foudre. Un quart de seconde de plus, et ce jaguar nous mettait en pièces...

En tout cas, une chose est certaine: mes proches se gâchent; est-ce que je viendrai les passer? C'est vraiment un plaisir que tout serais...

Ah! ces sales moustiques, mille sabords!

Ici, clairière. Bon endroit pour passer la nuit... Excellente idée...

En effet, l'endroit me paraît bien choisi. Nous...

Ca serpente très très dangereux... Si lui mordait moi, lui mourir. Charmant pays!

Et là, nuit noire...

Qui étaient les INCAS?

Il n'est pas aux lecteurs de « TINTIN » qu'il faudra apprendre que les Incas Péruviens présentaient le plus grand soin de leur mort, la les embaumant et les plaçant dans des tombes, dont l'entrée était des tombes, dont l'entrée était des tombes, dont l'entrée était des tombes...

En général, la mort était traitée en fonction de sa fortune.

En général, la mort était traitée en fonction de sa fortune.

En général, la mort était traitée en fonction de sa fortune.

En principio, éste propuso una historia de corte medieval, *Roland le Hardi*, de la que llegó a escribir el guión completo. Sin embargo, la revista ya tenía previsto un buen número de historias de época, así que nuestro hombre, pese a su pasión por la historia —que iba a sacar a relucir de todas formas, muy a menudo, en los años siguientes, como pronto veremos—, se vio obligado a buscar una alternativa, y se decantó por un relato de ciencia-ficción.

Curiosamente, la epopeya que nació con aquel histórico número uno de *Tintín* tenía muy poco, por no decir nada, que ver con las fantasías de *Flash Gordon* y *El rayo U*. Se publicaría al ritmo de una página por semana a lo largo de casi tres años, y había de convertirse en una de las historias míticas del tebeo franco-belga, y en todo caso en la historieta clave de la posguerra. No sólo por haber supuesto un entretenimiento apasionante en unos tiempos todavía difíciles en que las heridas de la guerra estaban aún por cicatrizar, sino porque, argumentalmente, viene a ser un reflejo, fantástico pero muy vívido, y muy influido por el cine de la época, de la recién acabada conflagración mundial.



Comienzo de la aventuras de Blake y Mortimer en el primer número de *Tintin* (1946).

La historia ocurre no en un hipotético futuro, sino en el presente, esto es, al menos sobre el papel, en el de la época en que se realizó; en cualquier caso, el mundo que aparece en él es el nuestro, o casi. Arranca de forma apocalíptica con el ataque aéreo simultáneo del Imperio Amarillo, un remedo del imperio japonés recién derrotado en el mundo real, contra todos los países occidentales y su aplastante victoria y conquista del mundo en una sola noche. La victoria es tan fulgurante que los protagonistas, el capitán Blake y el profesor Mortimer, que huyen poco antes del ataque a bordo de un avión y, tras duros combates aéreos con los cazas enemigos, acaban estrellándose, lo hacen en un Oriente Medio que para entonces ya está ocupado por los ejércitos amarillos. Dicho sea de paso, los soldados y oficiales en nada se diferencian, en uniformes, armamento, ademanes ni comportamiento, de los malvados nipones que hemos visto en tantas películas americanas.

Este arranque inverosímil lo es aún más visto desde nuestros días, en cuanto que el Imperio Amarillo no es otro que el del Tíbet, que el tiránico Basam Damdu tiene su capital en Lhasa, y su palacio no es sino el Potala, el hogar del Dalai Lama. Todos conocemos los prejuicios que se tenían en Occidente en aquella época sobre los asiáticos, prejuicios en los que los recién derrotados y vituperados japoneses, Fu-Manchú y todos los orientales de ojos rasgados venían a ser lo mismo; sin embargo, no deja de chocarnos que los malvados orientales de turno sean precisamente gente a posteriori con tan buena prensa como los pobres y sufridos tibetanos[2].

A lo largo de 143 páginas, probablemente una de las historias más extensas de todo el tebeo franco-belga, al menos de la época, mucho antes de que se pusieran de moda las macrosagas interminables que prolongan la aventura álbum tras álbum[3], los héroes, el profesor Philip Mortimer y el capitán Francis Blake, del Intelligence Service británico, serán perseguidos por el malvado coronel Olrik, mercenario occidental a sueldo de Basam Damdu y mano derecha de éste, que busca a toda costa apoderarse de la prodigiosa invención del primero, el avión supersónico sumergible conocido como Espadón, arma definitiva que es al mismo tiempo el último recurso de los resistentes que aún quedan del Mundo Libre — es decir, Gran Bretaña y Occidente— para derrotar al Imperio Amarillo. Tras un sinfín de peripecias trepidantes mejor hilvanadas a medida que avanza el relato —tras aquel principio un tanto improvisado, Jacobs demostró que era capaz de escribir una historia sólida y coherente—, mezcla de hazaña bélica, aventura exótica y ciencia-ficción, a lo largo y ancho del Pakistán y de Irán, nuestros héroes recalarán en una sofisticadísima base secreta británica —al parecer, lo único que subsiste de la Gran Bretaña— bajo el estrecho de Ormuz, donde a marchas forzadas construirán el famoso avión y, a punto de ser aniquilados por las tropas enemigas, lograrán ponerlo a punto por los pelos y no sólo acabarán con sus asediantes, sino que, en un ataque inmediato y fulgurante, destruirán apocalípticamente a Basam Damdu y su orgullosa capital con una bomba atómica.



Acción trepidante en las páginas finales de la historia (*Tintin* número 31, 4-VIII-1949)

Así, de esta forma tan brutal, inaceptable, pienso, para la mentalidad del hombre de hoy, pero al parecer muy asumible, sin problemas de conciencia, para el público de la época, acaba la gran aventura y la guerra mundial versión Jacobs[4].

Destaquemos que, a excepción de Mortimer, los demás personajes importantes de la saga están extraídos, con variaciones mínimas, de *El rayo U*. Así, el flemático, heroico y marcial Blake no es otro que lord Calder, incluso con su bigotito rubio; el malvado Olrik es un Dagón más elegante, refinado, astuto y canallesco, y Nasir, el aguerrido servidor bengalí de Blake, una puesta al día de Adjí, aún más aguerrido, pero con barba. En cuanto a Mortimer, su modelo fue el ya mencionado Van Melkebeke, en la época primer redactor jefe de *Tintin*.



La primera página publicada en la revista se convierte en la segunda en la edición en álbum, y es redibujada por el autor.

A reseñar la aparición en “El secreto del Espadón” de un sinfín de aviones de corte futurista, empezando por el que da título a la saga, primos hermanos de aquellos que ya introdujo en las últimas páginas de *El Rayo U*, así como toda una parafernalia de artefactos y maquinarias vistosos y bastante plausibles, que hacen mucho más creíble la epopeya[5].

Para acabar, añadiremos que Jacobs, al completar la historia, y poco satisfecho de las primeras dieciocho páginas, que desentonaban muchísimo con el final de la aventura, decidió redibujarlas y remontarlas, lo que redundó no sólo en una considerable mejora y en reforzar la unidad de aquélla desde el punto de vista estético, sino también narrativo. No obstante, al observar “El secreto del Espadón” en su conjunto, se advierte la evolución experimentada por el estilo de Jacobs durante su realización: las claras influencias iniciales de Raymond, tanto en el dibujo como en la composición de la página —en un principio tres tiras idénticas cada una con tres viñetas del mismo tamaño— se irán puliendo y estilizando, aproximándose al modo de hacer conciso y sin florituras de Hergé, mientras que el esquema de tres tiras, aun conservándose hasta casi el final, se verá matizado por la inclusión progresiva de infinidad de viñetas más pequeñas, unas debajo de otras, en el espacio que antes se reservaba a una sola, haciendo el relato más denso, pues cada página pasaba a tener un mínimo de doce viñetas cuando antes no pasaba de nueve.

ESCENARIO Y PERSONAJES

Las nuevas aventuras que comenzaron inmediatamente después suponen un cierto punto de ruptura con la saga inicial, cuya última viñeta describía el comienzo de la reconstrucción de Londres, símbolo de la civilización occidental, reducida a un amasijo de ruinas. El mundo que se describe a partir de la primera viñeta de la siguiente aventura, “El misterio de la Gran Pirámide”, no es sino el nuestro, tal y como lo conocemos, un mundo más o menos ordenado en el que no se hace apenas la menor referencia a Basam Damdu y a la guerra que supuestamente ha devastado parte del planeta. Poco después, en “La marca amarilla”, ambientada en su totalidad en un Londres maravillosamente recreado por Jacobs, no hay la menor huella de la susodicha destrucción. Es cierto que se hace una brevísima referencia, muy de pasada, a la guerra, indicando discretamente, a pie de página, que hablan de la Tercera Guerra Mundial, pero esa indicación parece forzada, como un intento de dar más consistencia a la serie entera en su conjunto, ya que en la viñeta en cuestión se hace mención a las bombas de la Luftwaffe, es decir, a la auténtica guerra que Inglaterra, y la humanidad, acababan de sufrir. Obviamente, Jacobs, agotado el asunto de “El secreto del Espadón”, quiso dar otro enfoque a las historias de sus héroes, para lo cual obvió en buena medida la primera saga, que viene a ser una historia aparte de la serie. A partir de ese momento, es el mundo real el que van a pisar los protagonistas, y así va a seguir siendo. Al menos en vida de Jacobs, pues volveremos a este tema más adelante.

Con las nuevas aventuras, la personalidad de sus protagonistas, forjada en “El secreto del Espadón”, quedará definitivamente establecida, como también lo estará la de su enemigo y rival, pues Olrik, como gran villano que es, escapará —no sabemos muy bien cómo— de la destrucción de Lhasa y del Imperio Amarillo, para seguir amargando la vida a sus antagonistas.

Vistos con ojos de hoy día, pueden parecer personajes muy convencionales, muy de una pieza, y en buena medida lo son. Son héroes a la antigua usanza, como lo son las historias que protagonizaron, empezando por “El secreto del Espadón”, y la forma y el estilo con el que fueron narradas, y por ello quizás pasados de moda. Todo eso es cierto, pero no lo es menos que se trata, dentro de sus convencionalismos, de historias muy sólidas, y ellos, personajes igualmente bien contruidos y con mucha fuerza.



El capitán Francis Blake es el típico y tópico militar británico, heroico, arrojado y fiel cumplidor de su deber, por la patria y por el rey —o, andando el tiempo, por la reina—, siempre dispuesto a arrostrar cualquier peligro si el deber lo requiere, con una acusada tendencia a disfrazarse de árabe o paquistaní claramente inspirada en el Kim de Kipling, sobre todo en las primeras historias de la serie. Su arrojo no le impide ser muy cuidadoso, precavido y reflexivo y estar en todo momento alerta frente a cualquier posible amenaza, lo que le ayuda, a él y a su amigo y compañero de aventuras, a salir con bien de todos los apuros en los que se ven envueltos.

El profesor Philip Mortimer, por su parte, es más temperamental que Blake, más expansivo y también más irreflexivo. No sólo es un científico genial, creador del avión fabuloso que inaugura la saga —en realidad, el único trabajo científico que ha realizado en toda la serie—, sino también un hombre de mente abierta, con una curiosidad insaciable, siempre deseoso de descubrir qué hay más allá, siempre dispuesto a desvelar misterios, lo mismo si se trata de un asunto puramente policiaco que si es un problema científico o arqueológico. Siendo como es el más humano y simpático de los dos héroes, no es nada extraño que, con el tiempo, haya ido arañando protagonismo en la serie, arrebatándoselo a Blake en algunos episodios, donde éste apenas aparece. Es precisamente la intervención de Mortimer, atraído por tal o cual asunto que despierta su atención, la que desencadena la mayoría de las veces el comienzo de la aventura, a la que antes o después se incorporará Blake, generalmente en ayuda de su amigo. Añadamos que nuestros dos héroes, al contrario que otras muchas parejas de ficción, llevan lógicamente vidas profesionales distintas y separadas, aunque compartan un apartamento en Park Lane, en Londres.

No es posible hacer una semblanza de los protagonistas de la serie sin mencionar a su archienemigo particular. Olrik es un mercenario de modales pretendidamente aristocráticos —aunque está claro que es un plebeyo, un arribista sin escrúpulos— que demostró desde el principio ser un antagonista de peso y de tanta fuerza como los héroes, y no un vulgar sicario más, ya que sirve a intereses ajenos cuando le conviene y a su manera, y actuará no pocas veces por su cuenta y riesgo. Lleno de recursos, con una habilidad y gusto por el disfraz y las dobles personalidades aún más acusados que en el caso de Blake, se rodea de una creciente cohorte de esbirros menos hábiles que él pero muy pintorescos, que le acompañarán en sus sucesivos enfrentamientos con sus sempiternos enemigos. Olrik es, en buena medida, uno de los sucesores del maquiavélico conde de Henzau de *El prisionero de Zenda*, con el que tiene muchos puntos en común. Uno de ellos es la relación de rivalidad y odio mutuo no desprovista de cierta admiración que mantiene con los héroes, a los que, en la mejor tradición del folletín de aventuras, no duda, cuando cree tenerlos a su merced, en contarles todos los detalles de sus malévolos planes, quizá por la necesidad de demostrarles, por un complejo de inferioridad inconfeso, que es aún más listo que ellos.



Los personajes secundarios de la serie no carecen tampoco de interés. El paquistaní Nasir, que había tenido bastante peso en la primera parte de "El secreto del Espadón", aún, en cuanto que militar, en calidad de subordinado de Blake, su superior jerárquico, como hombre de acción lleno de recursos que salva una y otra vez a los héroes, se verá limitado en los episodios siguientes al papel de criado indio de aquéllos, y su importancia se irá reduciendo progresivamente hasta desaparecer de la serie al convertirse, con la desaparición del imperio colonial británico, en un personaje anacrónico. El inspector Kendall, de Scotland Yard; el comisario Kamal, de la policía de El Cairo, y, sobre todo, el comisario Pradier, de la Sûreté, ocuparán un puesto similar al del inspector Lestrade en *Sherlock Holmes*; estos esforzados representantes de la ley serán un importante punto de apoyo para nuestros héroes, pero, al mismo tiempo, serán Blake y Mortimer finalmente los que les sacarán las castañas del fuego y lograrán el triunfo de las fuerzas del bien. No hay que olvidar a los malvados, pues los hay de mucha fuerza a pesar del papel preponderante y casi sempiterno de Olrik, y entre ellos destacan los que podríamos catalogar como "sabios locos", es decir, el infame y peligrosísimo Septimus y el más frío pero no menos inquietante Miloch.

Por lo que se refiere a los personajes femeninos, no es que no cuenten, es que simplemente no existen, ni siquiera en el papel de comparsas; todo lo más, como figurantes, disimuladas entre las multitudes que llenan una estación de tren o una calle concurrida. Hay una excepción, ya muy avanzada la serie, con la dama medieval de “La trampa diabólica”, pero se trata de una intervención de apenas unas pocas páginas; de hecho, ¿cómo iba Mortimer a hacer el papel de caballero andante sin una dama a la que defender? Miento; me olvidaba de mistress Benson, la sexagenaria ama de llaves de Blake y Mortimer en Park Lane, que aparece en cierta ocasión sirviéndoles el té i una sola viñeta en diez álbumes y veinticinco años de aventuras! Esta casi total relegación del género femenino en la serie, notoria incluso para las historietas de aquellas latitudes y aquella época —después de todo, Tintín tenía al menos a la Castafiore, y los Pitufos a la Pitufita—, ha dado lugar, a posteriori, a muchos chistes a costa de la misoginia de los protagonistas, y a poner en tela de juicio la naturaleza de su estrecha relación personal, simbolizada en el piso que comparten en Park Lane.

LA EDAD DE ORO DE BLAKE Y MORTIMER

“El misterio de la Gran Pirámide”, comenzada a publicar en 1950, es, como queda dicho, una historia de talante muy distinto al de su antecesora. El hallazgo de un antiguo papiro arrastrará primero a Mortimer, llegado a El Cairo en calidad de arqueólogo aficionado, y luego a Blake, a una dramática aventura que los enfrenta nuevamente con Olrik, esta vez en el papel de simple gánster, en busca de la tumba del faraón Akenatón. Esta larga historia, que acabaría siendo reeditada en dos álbumes, permitirá a Jacobs dar rienda suelta a su pasión por la historia, sin que se resienta en absoluto el ritmo a veces vertiginoso de un relato donde la acción no se detiene ni un instante. *Indiana Jones* está muy cerca del espíritu de este relato, con la salvedad de que la epopeya de Jacobs cuenta con una apabullante autenticidad documental de la que la película de Spielberg carece. El clímax de la historia, desarrollado a lo largo de más de veinte páginas a lo largo de pasajes y cámaras secretas subterráneos en lo más profundo de la Gran Pirámide de Keops, es uno de los momentos cumbre de la historieta franco-belga de aventuras, coronado con un final antológico que muy pocas historias del género han conseguido.



De nuevo dos versiones de una misma página, la del número 13 de 1951 de la revista *Tintin* y la del álbum.

A partir de entonces, 1952, por imperativos editoriales, las historias serán más cortas, no superando en las dos décadas siguientes la extensión de un álbum, si bien el primero de éstos alcanzará la cifra record de 66 páginas. En cualquier caso, las historias, muy densas y repletas de acontecimientos, no sólo no pierden en interés, sino que rozan, si no alcanzan, la maestría absoluta. En este sentido, “La marca amarilla” no sólo es una obra maestra, sino que se convierte en la historia por antonomasia de *Blake y Mortimer*. Ambientada en la patria de los protagonistas, en un Londres calcado minuciosamente del real —con ayuda de guías turísticas de la ciudad y de numerosas fotografías realizadas por el autor— y al mismo tiempo envuelto en la bruma y el misterio, un Londres de calles y muelles oscuros donde el peligro parece acechar a la vuelta de cada esquina, nos relata la búsqueda y persecución de un misterioso criminal que mantiene aterrorizada a toda Inglaterra y en jaque a Scotland Yard. Un *thriller* fascinante en el que la tensión y el suspense van en aumento a medida que avanza la historia, entre investigaciones y persecuciones sobre y bajo la gran ciudad, que desemboca paulatinamente en la ciencia-ficción pura, con un tema tan sugestivo y a la vez tan desasosegante como lo es el control por medio de la tecnología del cerebro humano y la consiguiente reducción de las personas a meros robots sin mente. Esta historia ya mítica tuvo en vilo durante año y pico no, claro está, a la población británica, que no la conocía, sino a toda una generación de lectores de tebeos franceses y belgas, para la que el solo título de este relato es ya un icono incontestable de la cultura popular.



Blake et Mortimer (dont l'étrange malaise s'est dissipé) ont compris que toute poursuite était vaine. Les plombs du hall ayant sauté pour une raison inconnue, ils rétablissent le courant puis, tandis que Mortimer s'occupe de Nasir, Blake se livre à quelques rapides investigations en attendant l'arrivée de Kendall.



Media plancha de "La marque jaune", publicada en el número 5 de *Tintin* de 1954.

"El enigma de la Atlántida", por su parte, es el primer álbum de la serie en el que el elemento de ciencia-ficción predomina, desde su mismo comienzo, por encima de cualquier otro. En él, tras una breve referencia a los platillos volantes, tan de moda en la época, nuestros héroes descubren bajo la superficie de las islas Azores una civilización subterránea muy desarrollada que resulta ser descendiente del antiguo imperio de la Atlántida. Aquí Jacobs retoma muchos de los elementos de su *Rayo U* así como otros tomados prestados de *Flash Gordon* —¿quién con más derecho que él?—, solo que mucho mejor hilvanados e integrados en la narración: artefactos y vehículos de anticipación, edificios colosales a medio camino entre Mongo y Metrópolis —la de Fritz Lang, no la de Superman—, trajes fantásticos salidos de los cómics americanos, con capas y adornos de la antigua Grecia, y hasta unos bárbaros que no son sino guerreros incas precolombinos, que no se entiende muy bien cómo vencen a una civilización, como la de los atlantes, mucho más evolucionada tecnológicamente. Cómo no, Olrik aparece por allí, como casi siempre, para seguir haciendo la vida imposible a Blake y Mortimer y animar una fiesta que ya de por sí estaba bastante animada sin él.



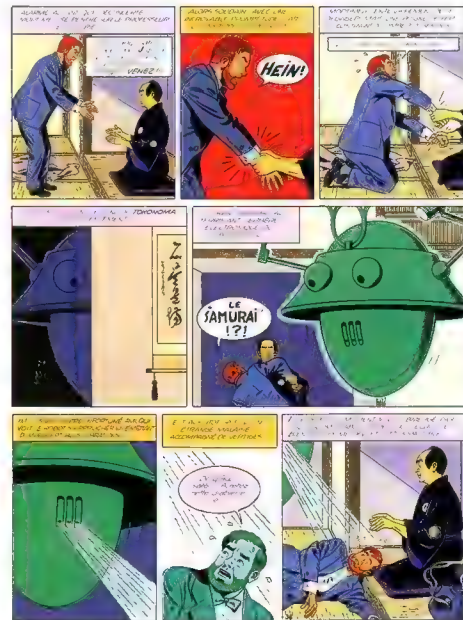
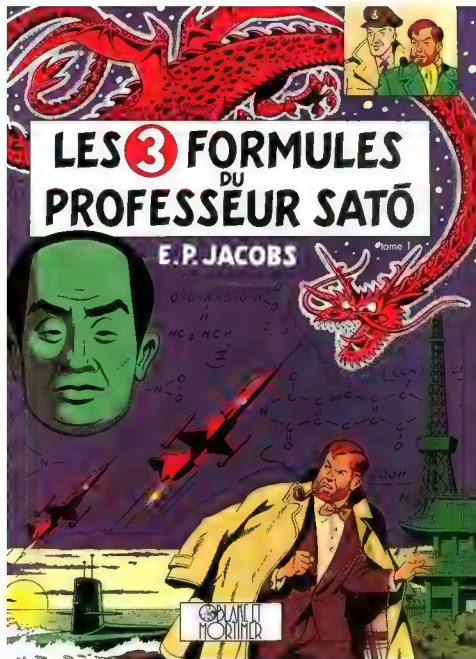
TIEMPOS MODERNOS

Los siguientes tres episodios tendrán un punto en común: todos ellos se desarrollan en Francia, en París y alrededores, es decir, en un terreno mucho más próximo al autor, que le permite ir a documentarse *in situ* y ambientar sus historias todavía más convincentemente, así como mucho más familiar —y gratificante— para el lector original de la serie, que, en consecuencia, se involucra aún más en el relato. En la primera de ellas, "S.O.S. meteoros", de modo parecido a "La marca amarilla", un misterio policiaco desemboca nuevamente en una trama de ciencia-ficción: en esta ocasión, una conspiración a cargo de una potencia extranjera —obviamente se trata de la Unión Soviética, aunque nunca se la mencione por su nombre— altera artificialmente el clima para facilitar una invasión militar. ¿Hace falta decir que Olrik es el jefe de los espías extranjeros que montan el tinglado? En "La trampa diabólica", en cierto modo una continuación de la anterior, Mortimer, en solitario, realiza contra su voluntad un viaje por el tiempo que le llevará primero a la prehistoria, luego a la Edad Media y finalmente a un lejano futuro donde todavía le sobrará tiempo para derribar al tirano local del momento antes de volver a casa. Increíblemente, en esta ocasión Olrik no aparece ni por el forro; es cierto que en aquel momento estaba entre rejas, pero eso para Jacobs era una minucia: si hizo escapar a Olrik de una explosión nuclear, ¿qué problema tenía en sacarlo de la cárcel? [6]

En el número 37 de *Tintin* (1960) se anunciaba así la vuelta de la serie de Jacobs a la revista.

Ya a mediados de los sesenta, "El asunto del collar" nos relata un episodio en principio poco espectacular, simplemente una nueva trama policiaca, con el robo del collar de María Antonieta, cometido, cómo no, por Olrik, a quien ya echábamos de menos; no hay esta vez parafernalia fantacientífica de por medio, pero las idas y venidas de los personajes, las aventuras y persecuciones, especialmente por las catacumbas de París —no parece existir una historia de Jacobs en la que los túneles y cavernas subterráneos, cuanto más largos los primeros y grandes las segundas mejor, no ocupen un papel preponderante—, no tienen desperdicio. Sin embargo, aun estando admirablemente narrada y dibujada, a la historia le

falta algo, quizá la atmósfera única que Jacobs supo imprimir a “La marca amarilla” y que aquí no es capaz de repetir. Es una historia más moderna, con un recurso mucho menor a los reiterativos y encantadores textos de apoyo que eran su marca de fábrica, y con un estilo de dibujo más evolucionado, quizá menos personal, mucho más realista, menos línea clara que en su edad de oro, una década atrás, en la que la influencia de Hergé era manifiesta.



Portada y página de una de las últimas ediciones en álbum de este episodio de la serie.

El exotismo volverá a la serie a comienzos de los setenta con “Las tres fórmulas del profesor Sato”, ambientada en un Japón moderno poblado de amables y no tan amables japoneses muy alejados, gracias a Dios y al paso del tiempo, de los estereotipos siniestros con que se comenzó la serie, donde Mortimer habrá de vérselas con una nueva maquinación a cargo de Orlík con robots de por medio capaces de suplantar a los seres humanos. La primera parte de la historia quedará acotada a un álbum estándar de 46 páginas, lo que hace que, de alguna manera, la aventura sea un relato “menor”. Luego vendría un prolongado silencio, pues, aun con el guión acabado, la historia no sería terminada y publicada hasta 1990, con dibujos de Bob de Moor, también antiguo colaborador de Hergé y autor notable y muy emblemático de la línea clara, aunque poco original, que, sin hacer un mal trabajo, no sería capaz de estar a la altura del maestro.

Éste había fallecido poco antes, en 1987, tras un prolongado, cómodo y bien merecido retiro, dejando un poco huérfanos a todos sus seguidores.



RADIOGRAFÍA DE UN AUTOR

Edgar P. Jacobs en 1946.

La llamada línea clara, o Escuela de Bruselas, tiene históricamente tres pilares fundamentales. Uno de ellos es, naturalmente, Hergé, y los otros dos son sus dos ayudantes más destacados. Ayudantes que lo fueron sólo durante un tiempo, y que siguieron luego por su cuenta carreras muy fructíferas: el primero de ellos es, por supuesto, nuestro amigo Jacobs; el segundo es Jacques Martin, el creador de *Alix*, de quien ya hablaremos largo y tendido otro día.

Volviendo a lo que decíamos al principio, nos encontramos ante un autor y una clase de historietas aparentemente muy pasados de moda, al tipo de tebeos que leían nuestros padres, si no nuestros abuelos. Se ha dicho, y es cierto, que los tebeos envejecen muy mal, pero no lo es menos que no todos lo hacen igual. Hay tebeos del montón y hay tebeos clásicos. Un clásico es aquel cuya capacidad para hacer disfrutar con su lectura se mantiene con el paso de los años, o incluso, como el buen vino, mejora, pues el encanto que emana de sus páginas aumenta con el tiempo. Es algo parecido a lo que ocurre con muchos clásicos de la literatura; un ejemplo lo tenemos en Conan Doyle, por mencionar a un autor con muchos puntos en común con el caso que nos ocupa: la relectura de cualquier historia de Sherlock Holmes o del profesor Challenger —personaje todavía más próximo a nuestros héroes— nos sigue resultando a muchos muy gratificante, a pesar de contar ya con un siglo de antigüedad y referirse a personas y estar escrito por un autor con una mentalidad muy diferente a la nuestra. Yo creo que ése es el caso de *Blake y Mortimer*, al menos si el lector es capaz de hacer el mínimo esfuerzo que implica ponerse en sintonía con la obra e introducirse en el mundo que se abre en sus páginas.

Los ingredientes de ese mundo son la aventura, el misterio, la historia y la ciencia-ficción, ingredientes que no son sino los tradicionales de la línea clara, porque son los que han cultivado sus creadores, y Jacobs el que más y primero de todos. Como hemos visto, unos elementos predominan unas veces más que otros en las historias de Jacobs. La aventura es el ingrediente básico de *Tintín*; la historia, el de *Alix*; el misterio y, la mayoría de las veces, la ciencia-ficción, los de *Blake y Mortimer*. Por encima de todo, las historias de Jacobs plantean casi siempre un misterio, un enigma, que nuestros héroes han de resolver. Un misterio arqueológico o histórico —“El misterio de la gran Pirámide”, “El secreto de la Atlántida”—, policiaco —“La marca amarilla”, “El asunto del collar”—, científico —“S.O.S. meteoros”, “Las tres fórmulas del profesor Sato”—, que se complican y/o resuelven mediante la aventura y, la mayoría de las veces, con explicaciones fantacientíficas, si no creíbles, sí al menos muy sugerentes.

Lo primero que salta a la vista cuando se hojea cualquier álbum de la serie es su presentación, su aspecto gráfico, lo elaborado que está. El dibujo es minucioso, y cada elemento está siempre en su sitio y perfectamente construido o reproducido, tanto los personajes como su vestuario, los objetos y los fondos. Todos los ambientes rezuman autenticidad, lo mismo si es el interior del Museo Egipcio como los muelles de Londres o la campiña francesa. Los laboratorios secretos y subterráneos, las maquinarias y artefactos fantásticos, los vehículos futuristas, toda esta parafernalia resulta convincente, al menos para el lector poco ducho en cuestiones científicas. Es evidente que el autor se ha tomado su tiempo y ha invertido una cantidad enorme de horas de trabajo para conseguir una perfección gráfica y ambiental casi total.



Ilustración del autor basada en el argumento de "Le secret de l'Espadon".

Leamos ahora la historia. Si el dibujo es bueno, no es menos cierto que el guión está muy trabajado y cuidado en sus menores detalles, sin dejar cabos sueltos ni los típicos olvidos o incongruencias que nos irritan en casos de guionistas tan celebrados como, por ejemplo, Charlier. Salvo quizás en el arranque de “El secreto del Espadón”, es evidente en cualquiera de las historias de Jacobs que no es el clásico tebeo que el autor ha comenzado sin tener una idea clara de su desarrollo posterior y aún menos de su final, y que saldrá mejor o peor en función del talento del guionista. Su lectura deja entrever que sabe en todo momento adónde va a ir a parar la historia. Sus relatos pueden ser considerados anticuados, *démodés*, incluso ingenuos —todo ello bastante discutible—, pero lo que está claro, una vez aceptadas las reglas del juego, es que son muy sólidos y elaborados. Jacobs no deja nada al azar, cada elemento de la trama está en su sitio y tiene un propósito.



Comienzo de "L'affaire du collier".

El argumento típico de una historia de *Blake y Mortimer* arranca con un comienzo impactante que atrae la atención del lector, un comienzo que plantea un misterio, una incógnita: el robo de las joyas de la corona en "La marca amarilla", el hallazgo del pergamino de Manetón en "El misterio de la Gran Pirámide", las perturbaciones meteorológicas en "S.O.S. meteoros"... Luego comienza la aventura, primero de forma lenta, tranquila, generalmente como una investigación que avanza poco a poco y que va intrigando más y más al lector y se hace más intensa y emocionante página a página. El ritmo es preciso, sin altibajos; no hay lugar para el cansancio ni el aburrimiento; luego se acelera en un *crescendo* de acción y persecuciones que acaba culminando en un final generalmente apoteósico, tras el que viene un epílogo más o menos breve y reposado que nunca defrauda al lector.

Añadamos que se trata de historias largas, por el número de páginas y de viñetas por página, alternando la página de tres tiras con la de cuatro de un álbum al siguiente, aunque incluyendo con gran frecuencia dos viñetas, una sobre otra, en el espacio de una sola. Todo ello con una profusión de diálogos y de textos de apoyo en cantidades ingentes que pueden resultar excesivos para el lector de hoy día. *Blake y Mortimer* no es la historieta que puedas leer en un rato en el sofá después de comer. No, se trata de historias largas y densas, a las que tienes que dedicar toda la tarde; exactamente igual que si te pones a ver una película. Jacobs declaró en alguna ocasión que era incapaz de contar nada en 44 páginas. Para él, los estrechos márgenes del álbum tradicional no son suficientes. Por ello, sus historias más cortas nunca han tenido menos de las 62 páginas del álbum estilo *Tintín*, y eso aumentando las tiras de tres a cuatro, como en "S.O.S. meteoros" o "El enigma de la Atlántida", historias que, sobre todo la segunda, merecían sin duda los dos álbumes para un desarrollo completo.

Es posible que en realidad Edgar Jacobs nunca fuera realmente un genio, sino sólo un creador muy hábil y puntilloso capaz de escribir y reescribir una historia, de dibujar y redibujar una escena, de reelaborarla y remontarla incluso una vez acabada su publicación por entregas en revista, antes de la edición en álbum. Jacobs sólo estaba satisfecho cuando había logrado, a su juicio, un trabajo perfecto, impecable, sin aristas, pulido al milímetro. Unió a su indudable talento una conciencia profesional como pocos de sus colegas llegaron a alcanzar. Éste es probablemente el secreto de su maestría, así como la explicación de su relativamente escasa producción desarrollada a lo largo de treinta años: sólo trece álbumes, pero cada uno de ellos una obra de arte.

¿De dónde salió la inspiración para esa obra? Es evidente que no surgió de la nada. Todo autor tiene una serie de influencias detrás. En el caso de Jacobs, éstas son fundamentalmente las de sus lecturas de juventud: Alejandro Dumas, Maurice Leblanc, Gastón Leroux, Julio Verne... pero, sobre todo, Conan Doyle y H. G. Wells[7]. Y, efectivamente, las historias de nuestros dos héroes tienen muchísimo en común con las andanzas de Sherlock Holmes y Watson y con los desasosegantes relatos del creador de *La máquina del tiempo*: de hecho, "La trampa diabólica" es casi un *remake* de esta última. Por lo que a la ciencia-ficción moderna se refiere, Jacobs reconocía, un tanto azorado, en una entrevista, que la desconocía por completo, porque su trabajo con *Blake y Mortimer* no le dejaba tiempo para leer. Añadamos que en su bagaje cinematográfico aparecen *M, el vampiro de Düsseldorf*, de Fritz Lang; *Tres lanceros bengalíes*, y muchas películas policíacas francesas, por referirnos a los ejemplos más significativos.

Ya que hablamos de cine, no es ocioso comparar a Jacobs con Alfred Hitchcock, con el que tiene muchos puntos en común. En una ocasión vio una entrevista que hacían en la televisión al genio del suspense; asombrado, advirtió que el genio inglés tenía exactamente sus mismas ideas sobre el guión y el montaje. Si no recuerdo mal, fue Hitchcock el que dijo que una película debía empezar con un terremoto y luego continuar de ahí para arriba: si observamos sus películas, y las comparamos con las historias de Jacobs, es fácil encontrar estructuras narrativas similares.

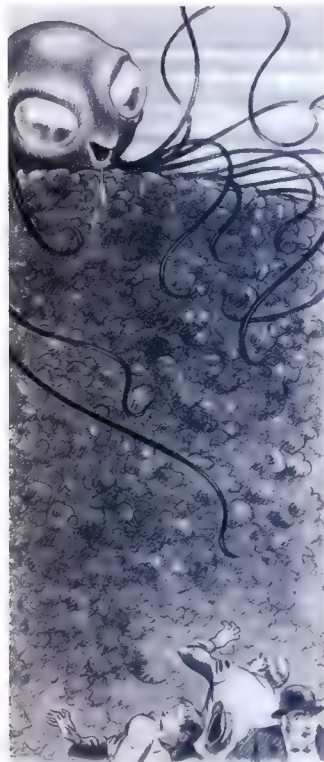
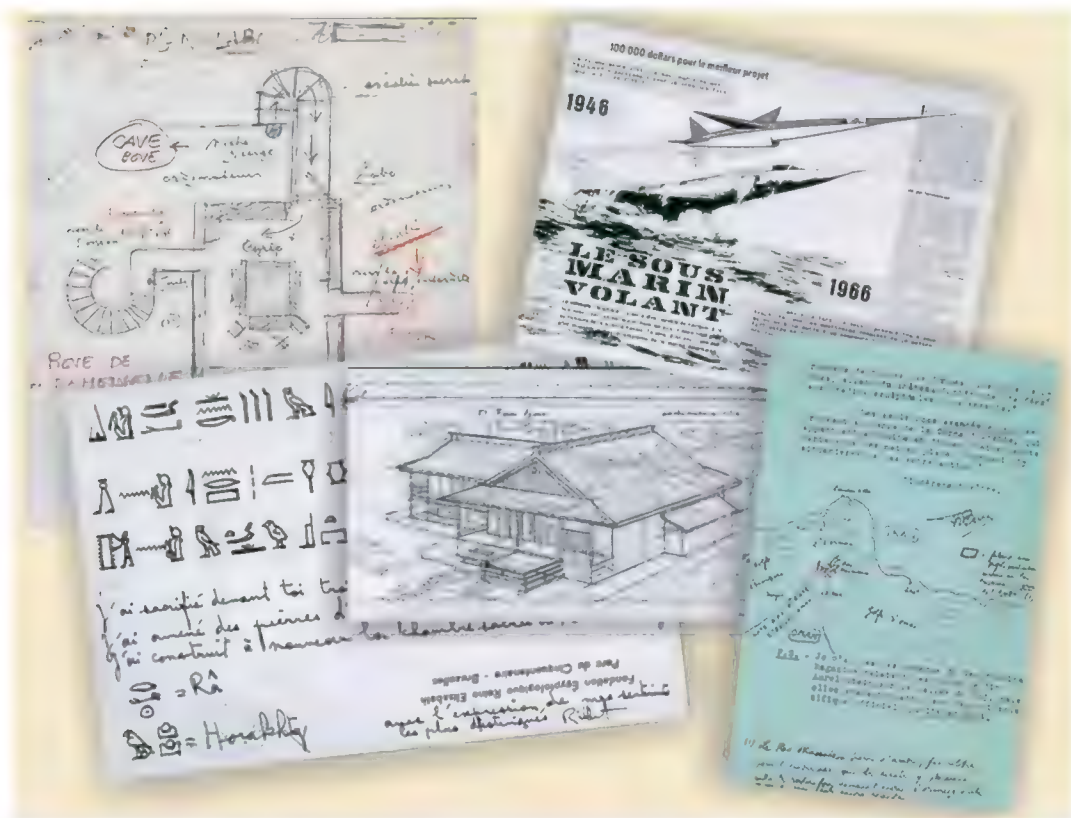


Ilustración de Jacobs para la serie "La guerre des mondes", novela de Wells serializada en *Tintín* desde su primer número.

Pasemos ahora a su método de trabajo, un trabajo lento, prolongado y laborioso que ha hecho de su obra lo que es, y que ha influido en muchos otros autores, especialmente los adscritos a la línea clara. Desde luego, Jacobs no era como el típico aficionado al que se le ocurre una idea y empieza, sólo con ella, a dibujar una primera página y a ver qué sale. No, lo primero que hacía nuestro hombre era escribir una sinopsis de la historia. Después, se documentaba a fondo, leyendo todo lo que caía en sus manos que le pudiera servir, reuniendo información gráfica y fotográfica, y, si era posible, viajaba al lugar donde había de desarrollarse la historia. Luego escribía el guión propiamente dicho y buscaba un título. Ahí ya podía realizar un primer montaje de la historia mezclando textos y esbozos, al que seguía un segundo, más afinado, en el que lo acomodaba al número de páginas que había de tener el álbum. A continuación redactaba el texto definitivo. Luego dibujaba los decorados donde iba a tener lugar la acción, así como los planos de los aparatos, fantásticos o no, que aparecían. Después realizaba un primer boceto de cada viñeta de la historia, y luego un segundo en el que cada personaje era colocado en su decorado correspondiente. Finalmente, hacía el dibujo definitivo a lápiz, que luego pasaba a tinta.

Para sus historias desarrolladas en Francia o Inglaterra, Jacobs fue personalmente a realizar fotografías, dibujar croquis y, sobre todo, a impregnarse de la atmósfera del lugar de la acción, para poderla plasmar de forma convincente en el tablero de dibujo. Conviene añadir que ya en 1944 se había ido con Hergé de excursión en busca de fondos para "Las siete bolas de cristal". Para "El misterio de la gran pirámide" se buscó un contacto en El Cairo para que le facilitara información gráfica y escrita sobre el país. Para "El secreto del Espadón" se leyó primero un libro sobre el Beluchistán y luego mantuvo correspondencia con el autor para que éste le diera información suplementaria; incluso logró que le sugiriera el emplazamiento ideal de la base secreta donde transcurre buena parte de la historia. Todo esto es más meritorio tratándose de una época en que no existía internet ni los medios enormes de información con los que contamos hoy en día.



Varias muestras del inmenso trabajo de documentación al que se sometía el autor.

Para dar credibilidad a sus extrapolaciones fantacientíficas, Jacobs se basaba siempre en la realidad del momento. A partir de los conocimientos que se tenían sobre un tema dado, dejaba volar su imaginación, pero siempre sobre una base sólida, cuanto menos, verosímil para el profano. Para "El enigma de la Atlántida" se basó en las teorías existentes en aquel entonces, que consideraban como muy probable que las islas Azores, donde tiene lugar la acción, fueran lo que quedaba del mítico continente desaparecido; posteriormente, cuando los nuevos descubrimientos geográficos invalidaron tal argumento, declararía que, de haber tenido esa información en su momento, habría rehecho completamente el guión de su historia para acomodarla a la realidad.

Más madera: nuestro hombre realizaba planos de los escenarios de las aventuras, trazaba sobre ellos las idas y venidas de los personajes, se iba de excursión cronómetro en mano para calcular el recorrido del héroe y comprobar si era posible ir del pueblo tal a la estación de tren cual en equis tiempo... Para "Las tres fórmulas del profesor Sato" hizo un viaje en un avión Piper para comprobar si era posible vaciar disimuladamente el contenido de una copa de sake, como luego hace Mortimer en la historia. Hacía maquetas de aviones, barcos, submarinos, para poderlos dibujar luego fielmente desde todos los ángulos. Para realizar convincentemente al famoso profesor Sato llegó incluso a modelar su efigie en arcilla... sin tener siquiera nociones de modelado. Cada personaje de importancia, cada objeto, era esbozado una y otra vez hasta conseguir el aspecto que él deseaba. Los robots de la historia en cuestión, por ejemplo, sufrieron mil versiones y modificaciones antes de tener el aspecto con el que aparecen en el episodio. Para los aparatos, confeccionaba croquis explicativos con su hipotético funcionamiento...



Además de los mil y un bocetos previos, cada dibujo era realizado primero a lápiz en tiras de papel cebolla, todas las veces que hiciera falta, hasta conseguir dar con el tratamiento y el encuadre definitivos. Cada página, una vez pasada a tinta, debía quedar impecable. Basta ver cualquier página de cualquier álbum de Jacobs para advertir hasta qué punto está cuidada la composición de página, de una simetría casi perfecta, el equilibrio entre las diferentes formas y volúmenes, entre los bloques de texto y el dibujo, y también, muy notoriamente, entre las diferentes manchas de color.

Pues si Jacobs fue un pionero en lo que se refiere a la documentación, también lo fue en el tratamiento del color, hecho nada extraño cuando recordamos que fue pintor y dibujante publicitario desde muchos años antes de dedicarse a la historieta. Esto no es siempre apreciable en todas las ediciones de sus historias, pues en muchas no se han respetado las indicaciones para el color de las ediciones originales, o los tonos quedan muy apagados. Jacobs fue quizás el primero en Europa en dar al color un papel narrativo, más allá del meramente decorativo. Concebía cada página con el predominio de uno o varios colores que se complementaban o, a veces, se oponían violenta y deliberadamente unos a otros. El color tiene en sus historias un propósito expresionista, como expresionista es a menudo el tratamiento de la historia y del dibujo: el azul para la noche y el frío, el rojo para interiores poco iluminados y para escenas de gran tensión... Por ejemplo, los tonos grisáceos y fríos de los húmedos muelles londinenses envueltos en la niebla de "La marca amarilla"; el agobiante tono rosáceo del interior de la Gran Pirámide, que refuerza la sensación de claustrofobia de los protagonistas aislados del mundo exterior, en oposición al brillante y cegador amarillo del tesoro de la cámara del faraón Akenatón... Jacobs llegó incluso a colorear los cartuchos de texto con tonos complementarios de los dominantes en el dibujo para distinguirlos claramente de los bocadillos con los diálogos de los personajes.



"... el agobiante tono rosáceo del interior de la Gran Pirámide, que refuerza la sensación de claustrofobia de los protagonistas aislados del mundo exterior, en oposición al brillante y cegador amarillo del tesoro de la cámara del faraón Akenatón..."

Por lo que se refiere a los famosos textos de apoyo, que muchos consideran farragosos y reiterativos y que no hacen sino hacer más fatigosa la lectura, Jacobs los consideraba como indispensables, como una especie de "banda sonora" que subraya la acción. Como he dicho al principio, en realidad se trata de ponerse en la onda apropiada para sintonizar con esta obra. Una vez te acostumbras, adviertes que es así, que el texto, incluso cuando describe reiterativamente la misma acción que vemos en el dibujo, lo que hace es subrayar ese momento, esa misma acción; a menudo suministra información adicional que el dibujo por sí solo no es capaz de reflejar, lo que ha ocurrido inmediatamente antes y a veces inmediatamente después de lo que ocurre en la viñeta —eliminando así viñetas innecesarias—, o lo que piensan o sienten en ese momento los personajes. De hecho, viene a ser el equivalente de la voz *en off* que oímos en tantas películas, antiguas y modernas, que le da a la historia un tono y una dimensión peculiares que no tendrían de otra forma.



Cubierta del álbum que supuso el retorno de la serie.

Curiosamente, en vez de tratar de poner al día a los personajes, como se ha hecho con tantos héroes clásicos de la historieta, como Buck Danny o Barbarroja, con resultados, dicho sea de paso, a veces discutibles, Van Hamme optó, no por continuar la serie a partir de donde Jacobs y Bob de Moor la dejaron, ya en los noventa, sino por retroceder a la época dorada de *Blake y Mortimer*, es decir a los años cincuenta. Una elección genial o, si se prefiere, una simple cuestión de sentido común, pues ¿qué sentido tendrían unos *Blake y Mortimer* en la actualidad? Van Hamme, o sus editores, tuvieron el acierto de comprender que esa clase de aventuras, esos personajes, serían completamente anacrónicos ambientados en el mundo actual, como lo sería Indiana Jones, o como lo eran un poco también Holmes y Watson en aquellas entrañables películas de los años cuarenta con Basil Rathbone de protagonista. ¿Alguien se imagina a nuestros héroes persiguiendo a la Marca Amarilla por las calles del Londres de Dave Cameron, *Torchwood* y Rod Stewart? No contentos con eso, la elección del dibujante fue también muy acertada: Ted Benoit era, pese a no haberse prodigado mucho, probablemente el mejor exponente moderno de la línea clara, hasta el punto de no parecer un dibujante contemporáneo: su estilo detallista y puntilloso, además de absolutamente *retro* ha hecho que su obra haya sido muy reducida, y a la vez le convertía en el candidato perfecto para suplir a Jacobs. Como colofón, Van Hamme cogió el toro por los cuernos y, nueva decisión genial, adoptó camaleónicamente la forma de narrar de Jacobs, con páginas repletas de diálogos y constantes textos de apoyo, precisamente él, que había hecho de la ausencia de éstos su divisa personal desde su irrupción en el mundo de la historieta a finales de los sesenta.

Cuando en 1996 aparece "El caso Francis Blake", está claro que estamos ante una nueva historia de Edgar P. Jacobs, al estilo Jacobs, pero sin Jacobs. Sí y no, porque el relato, en guión, espíritu y dibujo, es puro Jacobs al noventa y nueve por ciento, y la trama, absorbente y apasionante, poco tiene que envidiar a los relatos clásicos del autor. Sin embargo, hay elementos novedosos: la peripecia de espionaje, que nos recuerda, y mucho, a *Los 39 escalones* de Hitchcock, es más seria, más realista, menos festiva si se quiere, que las aventuras clásicas de Blake y Mortimer, es decir, tiene, pese a estar ambientada en el pasado, una visión más moderna; aparecen por primera vez mujeres en papeles de peso, y los héroes, sin dejar de ser ellos mismos, los de siempre, tienen más matices, son más vulnerables, son más humanos, más personas, más creíbles y convincentes.

Parece ser que Van Hamme no tenía pensamiento más que de realizar una sola historia de los héroes de su infancia; afortunadamente para nosotros, cambió de idea. Pero, mientras, Dargaud buscó nuevos autores para la serie, y escogió a un guionista desconocido que había presentado una sinopsis bajo seudónimo. Sorprendentemente, el elegido resultó ser nada menos que el nuevo director editorial de Lombard, la antigua editora de Tintín, precisamente el mismo que había escrito el guión de una página-test para buscar ayudantes para Ted Benoit. Se puede pensar que esta anécdota es ficticia, inventada para justificar el "enchufe" de un alto cargo editorial —no olvidemos que Dargaud y Lombard son socios desde hace varias décadas, desde los tiempos de Pilote—, pero lo cierto es que la elección de Yves Sente, que hasta entonces jamás había escrito nada, aparte de circulares y memorandos, resultó un acierto tan grande o más que la de Van Hamme.



Viñetas pertenecientes a "La machination Voronov", el relevo de Sente y Juillard a Van Hamme y Benoit.

Increíblemente, la nueva historia, aparecida en el 2000, “La maquinación Voronov”, con dibujos nada menos que de André Juillard, resultó una casi obra maestra del género de aventuras y de espionaje, superior incluso a “El caso Francis Blake”, cuyos aciertos retoma, incluyendo los nuevos personajes secundarios creados por Van Hamme. Otro acierto es la introducción como enemigos a los soviéticos, o mejor dicho a una fracción de éstos, con Olrik esta vez como agente del KGB —bien mirado, no es nada extraño cuanto que está claro que la potencia extranjera para la que trabajaba en diversos episodios de Jacobs no era sino la Unión Soviética, aunque sin nombrarla—. La conspiración con la que se trata de eliminar a los líderes occidentales por medio de un letal virus extraterrestre —que nos retrotrae a *La amenaza de Andrómeda*—, con la visita de nuestros héroes a Moscú y la fuga de Blake de la mismísima Lublianka, está maravillosamente narrada, con un sentido del suspense y un ritmo en *crecendo* a la mejor tradición de Jacobs. El álbum se cierra con la noticia del lanzamiento del *Sputnik*, que, por un lado, sirve para finalizar la historia con una nota optimista sobre el futuro, y por el otro, contribuye a hacer ésta más realista, al convertir a los protagonistas en testigos de un acontecimiento histórico real. Señalemos de paso el notable esfuerzo de Juillard, uno de los mejores dibujantes franceses, para amoldar su estilo, de las minuciosas reconstrucciones de época a las que nos tiene acostumbrados desde *Arno* y *Las siete vidas del Gavilán*, al del maestro Jacobs, sin por ello renegar, más bien al contrario, de sus cualidades artísticas.



Plancha del siguiente episodio, “L’étrange rendez-vous”, de nuevo con Van Hamme y Benoit.

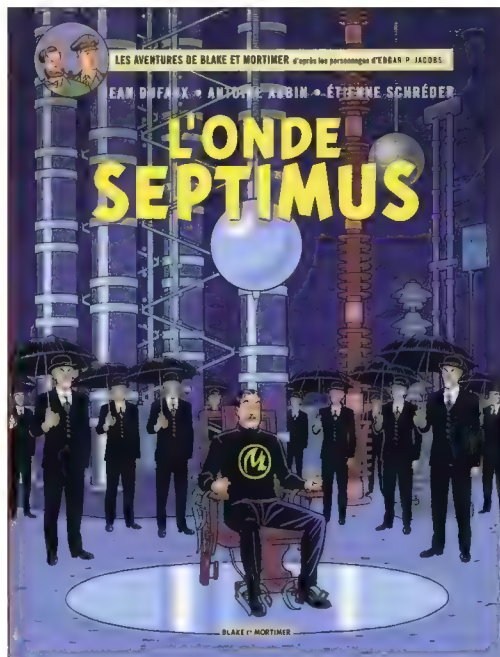
Si “La maquinación Voronov” supera a “El caso Francis Blake”, Van Hamme y Benoit se tomarían la revancha con “La extraña cita”, soberbia epopeya de ciencia-ficción pura, en la que se vuelve a los orígenes de la serie, para sorpresa y gratificación de los lectores. Sin ánimo de desvelar la trama para no fastidiar a los que aún no han leído el álbum, diré que aquí Van Hamme cumple probablemente uno de sus sueños de adolescencia, al retomar los elementos que dieron origen a *Blake y Mortimer* y jugar con ellos para crear una historia moderna, ingeniosa y trepidante, y al mismo tiempo absolutamente fiel al espíritu original de la obra, incluso más fiel que el propio Jacobs, que, como ya vimos, había relegado las implicaciones de “El secreto del Espadón” poco menos que al limbo.

La ciencia-ficción será igualmente la protagonista de “Los sarcófagos del sexto continente”, larga epopeya en dos álbumes, de nuevo con Senté y Juillard, en una absorbente trama en la que incluso los autores se atreven a contarnos, mediante un largo *flashback*, nada menos que la juventud de Mortimer y su primer amor! Reaparece el viejo amigo Nasir, cuyo estatus aumenta al ser ahora agente de los servicios secretos hindúes, pasando, de antiguo servidor, a igual de nuestros héroes. La historia nos llevará de los años treinta a los cincuenta, de la India a la Exposición Universal de Bruselas de 1958 y de allí a la Antártida, y todavía tendrá una especie de continuación en “El santuario de Gondwana”, que nos revelará no sólo la supervivencia en tierras africanas de una antiquísima civilización de millones de años de antigüedad, sino una increíble sorpresa que afecta a Mortimer, un imaginativo *tour de force* que no es sino otro ejemplo más de lo que unos guionistas con talento son capaces de extraer de unos personajes clásicos de los que parecía que no se podía contar nada más.

Si Senté se consideró lo suficientemente fogueado como para desarrollar una historia en dos partes —más una secuela—, Van Hamme no se amilanó y contraatacó, esta vez sin Ted Benoit, con “La maldición de los treinta denarios”, también en dos partes, en una trama de ecos spielbergianos en la que se mezclan hallazgos arqueológicos de los tiempos de Cristo con conspiraciones nazis, historia interesante que se ve perjudicada por el baile de dibujantes que se sustituyen unos a otros, no todos a la altura del trabajo, y entre los que destaca Antoine Aubin, que emula el estilo de Jacobs con una maestría igual o superior a las de Benoit y Juillard.

El último álbum hasta ahora de Senté-Juillard será “El juramento de los cinco lores”, enrevesado relato a caballo entre el misterio y el espionaje, con la figura histórica real de Thomas Edward Lawrence —el mítico Lawrence de Arabia— de fondo, que sin embargo no acaba de resultar convincente; al final, todo acaba siendo un tanto gratuito y rebuscado. Es más, incluso el dibujo de Juillard se ve en ocasiones algo descuidado, como si estuviese perdiendo interés en el trabajo que está haciendo, y que hasta hacía poco había realizado de forma tan brillante.

Van Hamme, que paulatinamente ha ido abandonando una tras otra las series que le dieron la fama, dejó su puesto en manos del prolífico Jean Dufaux, que ha escrito el décimo álbum del *revival*, “La onda Séptimus”, con dibujos de Antoine Aubin, nada menos que una secuela de la mítica “La marca amarilla” con claras —y declaradas— influencias de la clásica película británica de ciencia-ficción “Quatermass”. El planteamiento y arranque, muy atractivos, no evitan que la historia pierda fuelle y acabe saliéndose de madre en su último tramo, en el que además el hasta ese momento soberbio dibujo de Aubin se degrada considerablemente al ser entintado por Étienne Schréder. El mediocre resultado final hace temer que quizás esta segunda edad dorada de *Blake y Mortimer* haya llegado a su fin.



Portada del último álbum, hasta la fecha, de este afortunado *revival*.

Si es así, será una pena, pues es difícil decidir cuál de los dos equipos, si Van Hamme-Benoit o Senté-Juillard, ha realizado un mejor trabajo, pero no cabe duda de que difícilmente Edgar P. Jacobs habría podido soñar unos sucesores más brillantes, logrando la hazaña, si no el milagro, y por partida doble, de continuar hoy día, ya en pleno siglo XXI, con las aventuras de Blake y Mortimer, con una fidelidad absoluta a su espíritu y a su estética, y al mismo tiempo con mentalidad de hombres de hoy. Es indudable, además, que este notable *revival* ha contribuido como nada ni nadie a la reedición y relectura, para los lectores de siempre y los nuevos que van llegando, de los viejos y antológicos álbumes de la saga.

Por mi parte, confío en que sigamos teniendo *Blake y Mortimer* para rato, si es que los autores actuales siguen siendo capaces de seguir sacándole partido. Ojalá pudiera decir lo mismo de otros muchos héroes de la historieta que, sin renegar para nada de las historias maravillosas que protagonizaron en el pasado, o quizá por eso mismo, debían estar durmiendo el sueño de los justos desde hace ya muchos años.



Blake y Mortimer ya ancianos, según los imaginaron Convard y Juillard en un libro de ilustraciones de homenaje a la serie.

Notas:

[1] En España pasó lo mismo, sólo que unos cuantos años después, con la saga de *Tropica*, y el encargado de acabar la historia sería nuestro Jesús Blasco.

[2] Curiosamente, esa imagen siniestra, tan alejada de la extendida en los decenios siguientes, a partir de la invasión china y la fuga a la India del Dalai Lama, ha tenido su reflejo en otros tebeos de la época, como es el caso de *Buck Danny*, donde los habitantes del Tíbet en general y los ламas en particular son descritos, aún muy avanzados los años cincuenta, como gente bárbara e incivilizada; todavía quedaba mucho para que Hergé acabara de hacer cambiar ese cliché con "Tintín en el Tíbet".

[3] Quizás influenciado por Jacobs, Jean-Michel Charlier iniciaría esa misma tendencia en las páginas de *Spirou* con su *Buck Danny* —donde los villanos eran los japoneses, idénticos a los amarillos de *Blake y Mortimer*—, que, entre 1948 y 1951, vivió una historia, dividida en tres álbumes, aún más larga, totalizando más de 150 páginas, que a su vez no era sino la prolongación de una epopeya bélica comenzada mucho antes, otros tres álbumes atrás, en 1946, casi a la vez que comenzaba "El secreto del Espadón" en *Tintín*.

[4] Muy poco después, *Buck Danny* acabaría su ciclo sobre la Segunda Guerra Mundial, fin de la saga antes aludida, frivolisando alegremente sobre las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki, y quedándose tan pancho. Está claro que la mentalidad ha cambiado bastante desde entonces y, al menos en este tema, para bien.

[5] Una última observación. Viéndolo de forma retrospectiva, es imposible no advertir los muchos puntos en común, quizá demasiados para ser casualidad, entre, como se ha dicho, una de las historias clave del tebeo franco-belga de la época, "El secreto del Espadón", precisamente con una de las más importantes del tebeo español también de posguerra, "Tragedia en Oriente", publicada muy poco antes en las páginas de *Chicos*: también aquí se trata de un tirano oriental que, desde las montañas del Tíbet, intenta conquistar el mundo, con la ayuda de armas fantásticas, y cuyo intento acaba, después de un baño de sangre, con un final apocalíptico, que le aniquila, junto con sus hombres y su fortaleza, sin que quede bicho viviente. Es curioso cómo dos autores diferentes, desconocedores sin duda cada cual de la obra del otro, se hayan visto influidos de forma similar no sólo por un bagaje parecido de narrativa popular, sino por el impacto del horror de la espantosa guerra que el mundo acababa de sufrir.

[6] Olrik, como todo villano fijo que se precie, vuelve a aparecer una y otra vez, redivivo, sean cuales sean las circunstancias en que le perdimos la pista la vez anterior. Pero, en honor a la verdad, rara vez le hemos dado por muerto y, si exceptuamos su regreso tras "El secreto del Espadón", Jacobs siempre lo ha vuelto a poner en escena de forma plausible. No podemos decir lo mismo de otros villanos como Lady X, la mala titular de *Buck Danny*, o de Arbacés, de *Alix*, personajes que siempre vuelven aunque se caigan por un barranco, destruyas el submarino o el avión en el que escapan o les tires una montaña, napalm o una bomba atómica encima.

[7] Jacobs realizó en 1947, para *Tintín*, unas sencillamente maravillosas ilustraciones en blanco y negro, con múltiples tonalidades en gris, de *La guerra de los mundos*, que no sólo es una perfecta recreación de la célebre y terrorífica novela de Wells, sino el mejor homenaje que le pudiera hacer el que tanto disfrutó con su obra en sus años de juventud, y una demostración de la talla de Jacobs como ilustrador.



BLAKE Y MORTIMER (Blake et Mortimer)

TÍTULOS:

BLAKE Y MORTIMER

Creadores:

EDGAR P. JACOBS

Génesis :

26-IX-1946 • Les Éditions du Lombard : Tintin nº 1 • 

Estreno :

PENECA, EL (1908, ZIG-ZAG) 2641

30-VII-1959 

Evolución:

Cronológica • 22 Entregas

Raíces:

HISTORIETA • ORIGINAL

Esta personal serie de Edgar P. Jacobs es, junto con las aventuras de Tintin de Hergé, el buque insignia de la denominada "línea clara", estilo de historieta de origen franco-belga y una de las series de referencia de dicho mercado. Uno de sus episodios, "La Marque jaune", está considerado por un amplio sector de la crítica como una de las obras maestras absolutas del cómic de todos los tiempos (con algún otro episodio como "L'Affaire du Collier" a no mucha distancia). En la actualidad, la serie subsiste con muchísimo empuje, a pesar del fallecimiento de su autor original hace ya casi veinticinco años. Es un éxito de ventas y un claro ejemplo de cómo continuar una serie "clásica" por un elenco de dibujantes y guionistas que han sabido respetar el tono original de la serie, ya no sólo en el apartado gráfico, sino en su guión, ambientación, caracterización de los personajes, en su estilo y su narrativa. Durante el último año, su álbum número 22, "L'Onde Septimus", vendió la friolera de 445.000 ejemplares sólo en Francia, según el informe anual de la ACBD (Association des Critiques et journalistes de Bande Dessinée) correspondiente a 2013, cifra sólo superada por el fenómeno Astérix.

El profesor Philip Mortimer es un físico nuclear que se ve involucrado de forma permanente en una serie de aventuras salpicadas por fenómenos de toda clase, desde conflictos armados mundiales orquestados por megalómanos asiáticos, bandas especializadas en el tráfico de antigüedades, sabios locos capaces de influir sobre los fenómenos meteorológicos, civilizaciones sumergidas o máquinas futuristas. Su compañero es el capitán Francis Blake, flemático capitán del MI-5, el servicio de inteligencia británico, que no duda en prestar ayuda a su compañero en cuanto la ocasión se pone por delante. Su antagonista por excelencia es el pérfido coronel Olrik, elegante, determinado y siempre con intenciones abyectas (que como todos los malvados, sabe salir de las situaciones más insólitas de las que ningún mortal hubiese podido imaginar para reaparecer incólume en el siguiente episodio).

Las aventuras dibujadas por Jacobs están ambientadas en la época en que se publicaron. Posteriormente, cuando la serie ha sido retomada por otros autores, se ha mantenido en los años cincuenta y sesenta del pasado siglo.

No podemos hablar de esta serie sin nombrar previamente a su antecedente, "Le Rayon `U'" -"El Rayo U", en castellano- que lejos de ser una obra menor, es un claro antecedente de *Blake et Mortimer*. De hecho, algunos personajes se retomarán más adelante, como Lord Calder, que se convertirá en el capitán Blake (es decir, Jacques Laudy, el dibujante de *Hassan et Kaddour*, amigo de Jacobs, que le servirá de modelo) o el capitán Dagon, que servirá de modelo para encarnar al futuro "coronel" Olrik, que a su vez es una autorretrato del propio Jacobs. El profesor Marduk, por contra, es el elegido como profesor Mortimer basado en el modelo de Jacques Van Melkebeke, amigo de la infancia del autor, primer redactor en jefe de la revista *Tintin*, dibujante y guionista (en particular de *Corentin* y de *Hassan et Kaddour*).

Hay que señalar que, a su vez, estos personajes están basados en *Flash Gordon*: Lord Calder es imagen del propio Flash, el capitán Dagon de Lungan y el profesor Marduk, Zarkof, respectivamente.

Quizá con este esquema se entienda mejor lo expuesto:

Flash Gordon	El Rayo U	Personaje ByM	(Modelo real)
Flash Gordon	Lord Calder	Capitán Blake	(Jacques Laudy)
Lungan	Capitán Dagon	Oirik	(Edgar P. Jacobs)
Profesor Zarkof	Profesor Marduk	Profesor Mortimer	(Jacques Van Melkebeke)

“Le Rayon`U´”

Primera versión:

- *Bravo* nº 5, tercer año (04-II-1943) a nº 15, cuarto año (13-IV-1944).
- Con estas características, “Le Rayon`U´” se publicó en álbum (en blanco y negro) por primera vez en formato italiano, (es decir, con el largo más ancho que el alto, como los cuadernillos de aventuras) en 1967 por la editorial RTP.
- A partir de Octubre de 1967 se volvió a publicar en los números 5, 6 y 7 de la revista trimestral *Phénix* (una de las primeras revistas francesas con estudios dedicados al cómic, fundada en 1966 por Claude Moliterni).

Segunda versión:

- *Tintin*, vigésimo noveno año, nº 18 (30-IV-1974) a nº 29 (17-VII-1974)
- Álbum de Le Lombard en Enero de 1974. La primera edición de Éditions Blake et Mortimer data de 1996.

Episodios originales de Edgar P. Jacobs publicados en la revista *Tintin*

1. "Le Secret de l'Espadon". *Tintin* nº 1, primer año, (26-IX-1946) a nº 36, cuarto año (08-IX-1949).
2. "Le Mystère de la Grande Pyramide". *Tintin* nº 12, quinto año, (23-III-1950) a nº 22, séptimo año (28-V-1952).
3. "La Marque jaune". *Tintin* nº 31, octavo año, (06-VIII-1953) a nº 45, noveno año (10-XI-1954).
4. "L'Enigme de l'Atlantide". *Tintin* nº 42, décimo año, (19-X-1955) a nº 51, undécimo año (19-XII-1956).
5. "S.O.S Météores". *Tintin* nº 2, decimotercer año, (08-I-1958) a nº 16, decimocuarto año (22-IV-1959).
6. "Le Piège diabolique". *Tintin* nº 38, decimoquinto año, (22-IX-1960) a nº 47, decimosexto año (21-XI-1961).
7. "L'Affaire du collier". *Tintin* nº 34, vigésimo año, (24-VIII-1965) a nº 29, vigésimo primer año (19-VII-1966).
8. "Les 3 Formules du professeur Sato". *Tintin* nº 40, vigésimo sexto año, (05-X-1971) a nº 22, vigésimo séptimo año (30-V-1972).

Álbumes originales de Edgar P. Jacobs (edición histórica de Le Lombard)

1. "Le Secret de l'Espadon.Tome I: La poursuite fantastique" (1950) con 62 planchas. Se diferencia de la edición original en que se realizó una nueva primera plancha y se eliminaron dos.
2. "Le Secret de l'Espadon.Tome II: SXI contre-attaque" (1953) con 84 planchas.
3. "Le Mystère de la Grande Pyramide. Tome I: Le papyrus de Manéthon" (1954). 56 planchas
4. "Le Mystère de la Grande Pyramide. Tome II: La chambre d'Horus" (1955). 56 planchas
5. "La Marque jaune" (1956). 66 planchas
6. "L'Enigme de l'Atlantide" (1957). 62 planchas
7. "S.O.S Météores" (1959). 62 planchas
8. "Le Piège diabolique" (1962). 62 planchas
9. "L'Affaire du collier" (1967). 62 planchas
10. "Les 3 Formules du professeur Sato. Tome I: Mortimer à Tokyo" (1977). 46 planchas

Álbumes publicados por Éditions Blake et Mortimer (gran formato)

1. "Le Secret de l'Espadon.Tome I: La poursuite fantastique" (1984). Para convertir los dos álbumes originales en tres se han añadido portadas de la revista *Tintin* de manera intercalada.
2. "Le Secret de l'Espadon.Tome II: L'Évasion de Mortimer" (1985)
3. "Le Secret de l'Espadon.Tome III: SXI contre-attaque" (1986)
4. "Le Mystère de la Grande Pyramide. Tome I: Le papyrus de Manéthon" (1986)
5. "Le Mystère de la Grande Pyramide. Tome II: La chambre d'Horus" (1987)
6. "La Marque jaune" (1987)
7. "L'Enigme de l'Atlantide" (1988)
8. "S.O.S Météores" (1989)
9. "Le Piège diabolique" (1990)
10. "L'Affaire du collier" (1990)

11. "Les 3 Formules du professeur Sato. Tome I: Mortimer à Tokyo" (1990).
12. "Les 3 Formules du professeur Sato. Tome II: Mortimer contre Mortimer" (1990). Guión de Edgar P. Jacobs. Dibujo de Bob de Moor
13. "L'Affaire Francis Blake" (1996). Guión: Jean Van Hamme. Dibujo: Ted Benoit. Prepublicado en el semanario francés *Télérama*.
16. "Les Sarcophages du 6^e continent. Tome I: La menace universelle" (2003). Guión: Yves Sente. Dibujo: André Juillard. Prepublicado en el diario suizo *Les Temps*
17. "Les Sarcophages du 6^e continent. Tome II: Le duel des esprits" (2004). Guión: Yves Sente. Dibujo: André Juillard. Prepublicado en el diario suizo *Les Temps*
18. "Le Sanctuaire du Gondwana" (2008). Guión: Yves Sente. Dibujo: André Juillard. Prepublicado en el diario blego *La Dernière Heure*
19. "La Malédiction des trente deniers. Tome I: Le manuscrit de Nicodemus" (2009) Guión: Jean Van Hamme. Dibujo: René Sterne y Chantal De Spiegeleer. Prepublicado en *Planète BD*
20. "La Malédiction des trente deniers. Tome II: La Porte d'Orphée" (2010) Guión: Jean Van Hamme. Dibujo: Antoine Aubin. Prepublicado en *Planète BD*
21. "Le Serment des cinq Lords" (2012). Guión: Yves Sente. Dibujo: André Juillard.. Prepublicado en el diario belga *Le Soir*.
22. "L'Onde Septimus" (2013). Guión: Jean Dufaux. Dibujo: André Juillard y Étienne Schréder. Se trata de una revisión de "La Marque jaune"

Como curiosidad, añadiremos que la serie *Le dernier chapitre*, de Didier Convard y André Juillard, dedicada a reunir relatos ilustrados relatando la vez de determinados personajes, dedicó su primer número, "L'aventure ummobile", a Blake y Mortimer. El álbum fue publicado por Dargaud en 1998. Los cuatro números de la serie fueron recopilados en 2009.

Ediciones francesas integrales y especiales

Existen dos ediciones en formato integral de la serie reseñables: la primera la realizó Rombaldi entre 1977 y 1983, consta de tres tomos, con todos los episodios, incluyendo "Le Rayon`U´". Más interesante es la edición en integral de "Le Secret de l'Espadon" en un único tomo de gran formato por parte de Éditions Blake et Mortimer (2002), y, sobre todo, el tomo con "Le Mystère de la Grande Pyramide" (2005), con las páginas inéditas en álbum, las portadas de la revista *Tintin* y otros complementos.

De "Le Rayon`U´" existe una versión facsímil según las planchas originales de *Bravo*, publicada por Éditions de l'Age d'Or en 2011. Todavía más finas son las publicaciones realizadas exclusivamente para los miembros de la asociación Les Amis de Jacobs: su edición de "Le Rayon`U´" incluye además el portfolio "Gordon l'intrépide".

Existen varias parodias de la serie, la más remarcable es, sin duda, *Les aventures de Philip et Francis*, de Pierre Veys y Nicolas Barral, con dos episodios publicados hasta la fecha y un tercero de inminente aparición.

Adaptaciones audiovisuales

En 1997, Stéphane Bernasconi y Yannick Barbaud realizaron una serie de animación con las aventuras de Blake et Mortimer compuesta de 26 episodios de 26 minutos cada uno. Producción franco-canadiense a cargo de Dargaud Films, Canal , France 3 y M6. Comprende las aventuras de Jacobs y "L'Affaire Francis Blake". Cada aventura de los tebeos se traduce en dos episodios de animación, además de cuatro aventuras originales.

Ediciones españolas

Los lectores españoles conocieron a Blake y Mortimer en 1965, cuando la editorial mexicana Novaro publicó *Meteoros*, S.O.S en el n° 591 del semanario en *Domingos Alegres* (25-VII-1965). Posteriormente, Novaro también publicó dos episodios más de la serie como especiales de la colección *TV Mundial*, cuya distribución en España está cuestionada. En cualquier caso, esos dos episodios fueron *La trampa diabólica* (XII-1966) y *La marca amarilla* (VII-1967).

Hubo que esperar nada menos que hasta 1983 para que estos personajes fuesen rescatados por la revista *Cairo*. La revista de Norma editorial publicó por entregas *La Marca amarilla* en sus números 13 (II-1983) a 17 (VI-1983), *S.O.S Meteoros* del 19 (IX-1983) al 24 (V-1984) y *Mortimer contra Mortimer* (la segunda parte de *Las 3 fórmulas del profesor Sato*, ya realizada por Bob de Moor) en los números 71 a 75 (1989-1991).

A partir de 1983, la serie se fue regularizando. Ediciones Junior publicó los 12 álbumes clásicos, si bien en un orden distinto al habitual:

1. El misterio de la gran pirámide. Tomo 1 (1982)
2. El misterio de la gran pirámide. Tomo 2 (1982)
3. La marca amarilla (1983)
4. El enigma de la Atlántida (1984)
5. S.O.S. Meteoros (1985)
6. La trampa diabólica (1985)

7. El caso del collar (1985)
8. Las tres fórmulas del profesor Sato. Tomo 1 (1986)
9. El secreto del espadón. Tomo 1 (1987)
10. El secreto del espadón. Tomo 2 (1987)
11. El secreto del espadón. Tomo 3 (1987)
12. Las tres fórmulas del profesor Sato. Tomo 2 (1991)
13. El caso Francis Blake (1997)

Este último número es distinto a los anteriores, dado que fue publicado bajo el sello Grijalbo/Dargaud, con un tamaño mayor, siguiendo las características del álbum de Éditions Blake et Mortimer. Se publicó sin numerar. La portada de esta edición es errónea, ya que es la imagen especular de la original.

Ediciones Junior publicó *El Rayo U* como número 1 de su colección *Trazo Libre* en 1991.

Actualmente, la serie está siendo publicada por Norma Editorial, de forma muy cuidada y siguiendo el modelo de Éditions Blake et Mortimer en gran formato. Su única particularidad reside en la numeración: *El Rayo U* figura como número cero de la serie y la numeración utilizada continúa la de Grijalbo. Por tanto, a partir del número 13, coincide con la numeración francesa.

1. El misterio de la gran pirámide. Tomo 1 (2004)
2. El misterio de la gran pirámide. Tomo 2 (2000)
3. La marca amarilla (2000)
4. El enigma de la Atlántida (2001)
5. S.O.S. Meteoros (2006)
6. La trampa diabólica (2004)
7. El caso del collar (2004)
8. Las tres fórmulas del profesor Sato. Tomo 1 (2005)
9. El secreto del espadón. Tomo 1 (2005)
10. El secreto del espadón. Tomo 2 (2005)
11. El secreto del espadón. Tomo 3 (2006)
12. Las tres fórmulas del profesor Sato. Tomo 2 (2006)
13. El caso Francis Blake (2004)
14. La maquinación Voronov (2000)
15. La extraña cita (2008)
16. Los sarcófagos del 6º continente. Tomo 1 (2004)
17. Los sarcófagos del 6º continente. Tomo 2 (2005)
18. El santuario de Gondwana (2008)
19. La maldición de los treinta denarios. Tomo 1 (2010)
20. La maldición de los treinta denarios. Tomo 2 (2011)
21. El juramento de los cinco lores (2013)

En el momento de escribir esta ficha, Norma no ha publicado todavía el tomo 22. En Francia ya se ha anunciado un nuevo episodio para finales de este año.

Norma también ha publicado una edición especial gigante (40 x 30 cm.) de *La Marca amarilla* (2014) con 96 páginas más cubiertas, siguiendo los facsímiles originales de la revista *Tintin*, con lomo de tela, y conteniendo un dossier aportado por la Fondation Jacobs.



LA GENERACIÓN DEL COMPROMISO

2009